ダンガンロンパ
DANGANRONPA
希望の学園と絶望の高校生
ビジュアルファンブック
SoftBank Creative
ゲーマガ
キュービスト
QBIST／編

ISBN978-4-7973-6357-9
C0076 ¥2600E

定価 本体2,600円 +税

ダンガンロンパ
DANGANRONPA
希望の学園と絶望の高校生
ビジュアルファンブック
SoftBank Creative
ゲーマガ
キュービスト
QBIST／編

ENTS コンテンツ

DANGANRONPA VISUAL FANBOOK

HIGH SCHOOL

いまじん　予約特典図書カード　イラスト

電撃ゲームス　vol.15号掲載　イラスト

電撃ゲームス　vol.13号掲載　イラスト

FILE
CHARACTERS
キャラクター

15人の
HIGH SCHOOL
187
170
180
164
174
160
160
175
MONDO OOWADA
HIHUMI YAMADA
YASUHIRO HAGAKURE
TOKO HUKAWA
JUNKO ENOSHIMA
AOI ASAHINA
MAKOTO NAEGI
LEON KUWATA

超高校級高校生
165
164
167
176
185
148
192
075
AYAKA
MAIZONO
CELESTIA
LUDENBERCK
KYOKO
KIRIGIRI
KIYOTAKA
ISHIMARU
BYAKUYA
TOGAMI
CHIHIRO
HUJISAKI
SAKURA
OOGAMI
MONO
KUMA

苗木誠

CV：緒方恵美

主人公。特筆すべき才能を持たず、なんの変哲もない普通の高校生。通常なら希望ヶ峰学園に入れるわけもないが、平均的な学生のなかから抽選によって入学資格を得た、超高校級の幸運児である。しかし、学級裁判では期待以上の活躍を示し、やがてエリート揃いの同級生たちからも一目おかれるように。人より少しだけ前向きであるという、唯一のとりえで絶望的学園生活を生き抜き、最後には「超高校級の希望」と呼ばれるに至った。

設定画

苗木誠 モデルイメージ

チャックはフードまで

フードの大きさはかぶれる造りの場合 大きく変更して頂いて構いません

←パーカーのフード部分のプリント

可能であればフードをかぶれる様にして欲しいです。

中心よりやや右に

ピンバッヂ

ボタン

靴は←別途資料参照

Creator's voice

主人公は企画段階から個性を付け過ぎず、という指示があったので他の特徴的なキャラクターに比べ、デザインに非常に苦労したキャラです。ただ、当初探索パートはTPS（三人称）視点の予定だったのでキャラクターの背中を常に見ているという想定からフードにデザインのあるパーカーを着せるということは決まっていました。その後、髪型に少し特徴をもたせるためにアンテナを加え、より草食っぽさを出すために低い身長になりました。色合いは地味なのですが個人的には好きな配色でデザインできました。（小松崎）

フェイスパターン

困惑（否定）

通常(プロローグ用)

閃き

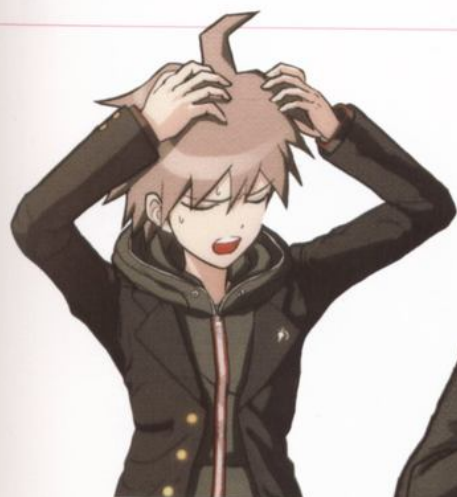
怒り

困惑（小）

通常

推理

推理（口開き）

推理（焦り）

推理失敗

追及（胸）

追及（指差し）

目を閉じ

追及（深刻）

驚き

驚き（大）

目を背け

意気込み

苦笑い

舞園さやか

CV：大本眞基子

国民的アイドルグループのメインボーカルを務める、超高校級のアイドル。時代の寵児でありながら、清楚で温和な性格の持ち主だ。その一方で、夢をかなえるためならどんなことでもするという、芯の強い一面も持ち合わせる。苗木とは中学時代の同級生だった。当時、高嶺の花の彼女と平凡な苗木に接点はなかったが、苗木のことを覚えており、それをきっかけに苗木を頼るようになる。苗木もまた、彼女に信頼を寄せるのだが……。

舞園さやか モデルイメージ

・主な変更点は
全体のバランスと色合い。

そして細かいアクセサリー等の
デザインです。

ヘアピン追加

顔は現行のままでOK.

左肩に校章Aのワッペンを

できれば毛先に少し動きを

タイツをニーソックスに

校章A

校章B

Creator's voice

クリエイターズボイス

桑田と同様に女性キャラクターの基準になったキャラクター。初期はアイドルではなく、おしとやか・温厚・お嬢様といった立ち位置がベースになっています。企画段階で一時はふくよかなキャラクターという設定だったこともありました。デザインは全キャラ中、いちばんオーソドックスだと思います。アイドルという設定は特徴的ですが、制服に落とし込む際はあまりディティールに繋がる要素ではなかったので、基準ということもあり、いわゆる可愛い女の子になるようデザインしました。どちらかというとデザインよりは表情で個性を出したキャラです。本作のキャラクターはそれぞれ表情にはこだわっているのですが舞園は割と見た目とギャップのある、どこか病んでいるというか怖い一面を描けたと思います。（小松崎）

フェイスパターン

通常

心配

心配2

深刻

遠い目

笑顔

嬉しい

真剣

驚き（小）

困惑（小）
呆然
照れ
叫び
怯え
怯え2
泣き
推理

超高校級の野球選手

桑田怜恩

CV：櫻井孝宏

高校野球全国大会常連校から希望ヶ峰学園へとやってきた、"エースで4番"の超高校級野球選手。本人いわく野球は嫌いで練習はしたことがないらしいが、それでも際立つ異常なまでの才能は、プロのスカウトが注目するほどである。だが、本人は野球ではなく、ミュージシャンとして有名になりたいと考えているようで……!?　野球少年のイメージとはかけ離れた、パンクなビジュアルに軽薄な性格の持ち主だが、どこか憎めないキャラ。

設定画

・主な変更点は
全体のバランスと色合い。
アクセサリーやディティールの追加。

桑田怜恩 モデルイメージ

チョーカーのデザイン

シャツに
部分的に
スタッズを追加
（形状はベルトのと
同様）

チェーンを追加。
模様は →

LL学園校章

校章 を刺しゅうで
（Textureではりつけで OK）

Tシャツプリント概要

シャツはもう少し
デフォルトで
はだけててもいいかも

Creator's voice

クリエイターズボイス

実は主人公よりも先に完成しており、このゲームの男キャラクターの基準となったキャラクターです（ちなみに女性キャラの基準は舞園さやか）。なので主人公よりも一般的な体型で身長も175cm（ラバーソール込み）と標準。変わっているのはあごひげくらいでしょうか。パンクというジャンル自体が個人的に好きなこともあり、桑田の服装は自分の好きなディティールでデザインしました。ただ、彼と舞園さんは企画段階から何度も使用されていたので開発内では飽きられており、本編では真っ先に退場してしまうというなんとも悲しい扱いでした。（小松崎）

通常

笑顔（小）

チャラい

笑顔（大）

怒り

怒り（口閉じ）

不機嫌（シリアス）

困惑（大）

つっこみ

推理

驚き（大）

気合い

困惑（小）

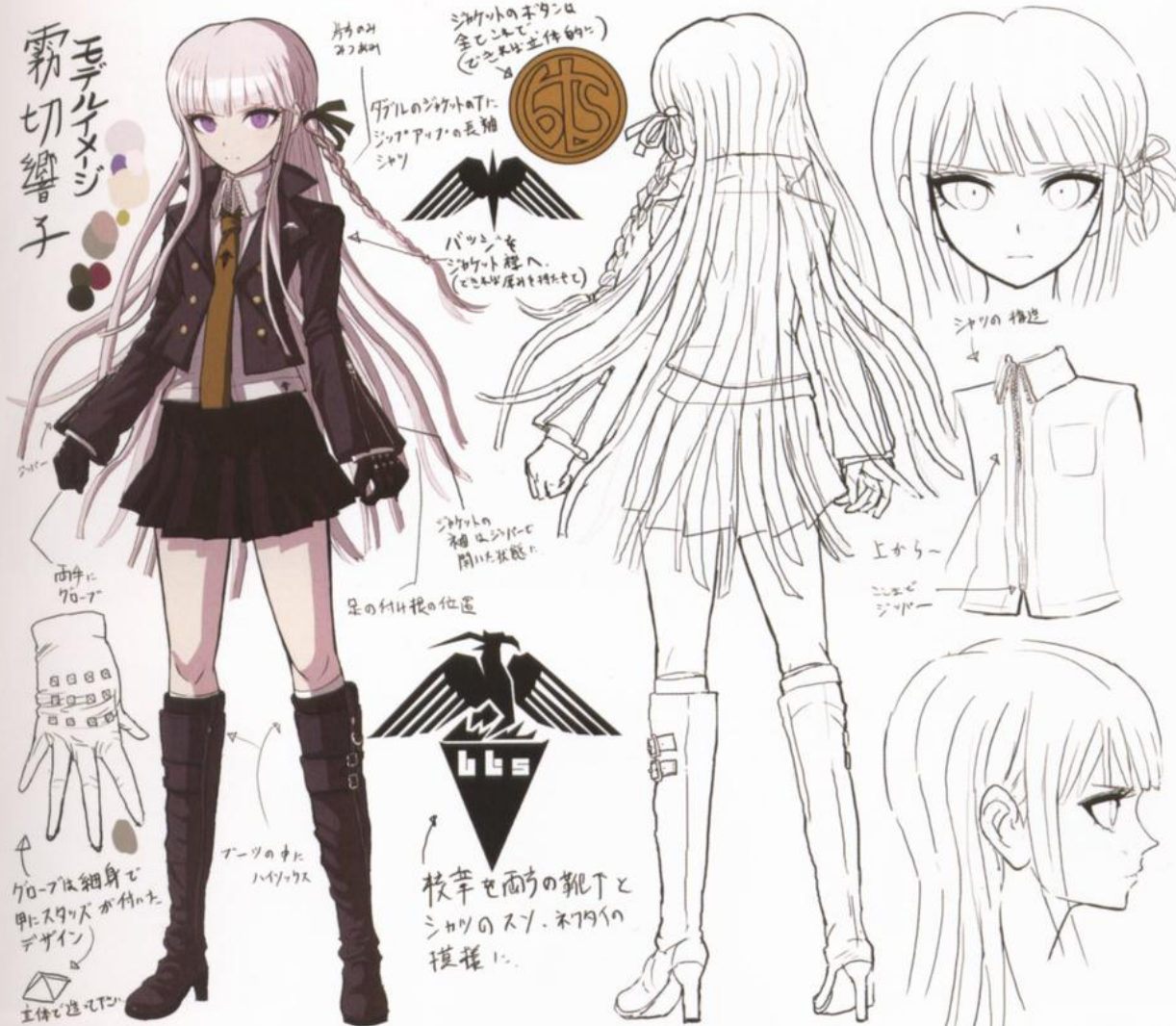
追及

不機嫌（コミカル）

超高校級の？？？

霧切響子

CV：日笠陽子

希望ヶ峰学園に集められた生徒のなかでただひとり、才能が明らかになっていない。感情をめったに表にあらわさない、どこか得体のしれない感じの、ミステリアスさを持つ美少女。常に手にはめられた黒い手袋がトレードマークだ。記憶喪失により本人も忘れているのだが、実は超高校級の探偵であり、死体の扱いや推理に長けていて、苗木に捜査のヒントを与えることもしばしば。また、学園長の実の娘でもあり、幼い頃自分を捨てた父に憎しみを抱いている。

設定画

霧切響子 モデルイメージ

ジャケットのボタンは全てこれで

ダブルのジャケットの下にジップアップの長袖シャツ

バッジをジャケット襟へ。

両手にグローブ

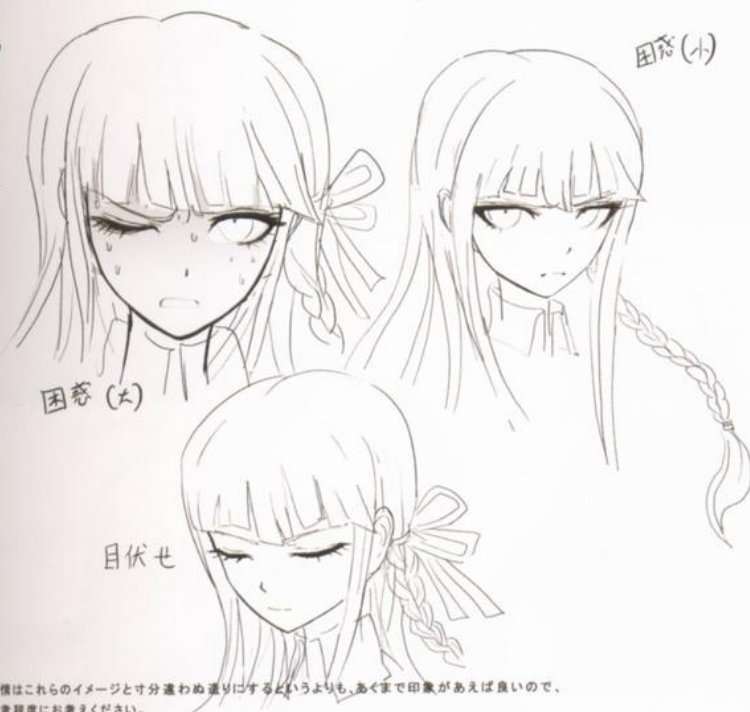
グローブは細身で甲にスタッズが付いたデザイン

ブーツの中はハイソックス

校章を両方の靴下とシャツのスソ、ネクタイの模様に。

シャツの構造

上から〜

ここまでジッパー

Creator's voice

女性の中ではいちばんデザインに苦戦したキャラです。ミステリアスな女性キャラは企画段階からイメージができており、とにかく色素が薄く、そして服装もモノトーンルックで暗くしようと考えていました。しかしデザインコンセプトが「サイコポップ」になってからはできるだけモノトーンではなく色がほしいとの要望を受け全体的に紫ベースの色調にしました。服装も他のキャラとは違う制服にしては珍しいデザインにしようと思い一時期はサロペットをベースにしたものでした。手袋をしているデザインは実は企画段階からあったもので、その後、探偵という設定に合う雰囲気を制服で出すためにダブルのジャケットにして現在に至ります。実は髪型はショートと現在のもので悩んでいたこともありプロデューサーからどちらもいいから劇中で髪を切るシーンを入れようという案もあがったのですが、結局ボツに。舞園とダブルヒロインという位置付けのキャラということもありロングヘアーになったのは舞園との比較も兼ねてということもあります。最後まで生き残るヒロインということで、時間をかけた甲斐もあり好きなデザインになりました。あまりにも苗木に冷たいのでヒロインとしてどうかとは思いますが。(小松崎)

フェイスパターン

困惑（小）

通常

無関心2

無関心

無関心2（照れ）

笑み

笑み（頬染め）

困惑（大）

驚き（小）

驚き（大）

推理

推理2

追及

追及（口開き）

追及（ニヤリ）

カップラーメン

目を伏せ

背中

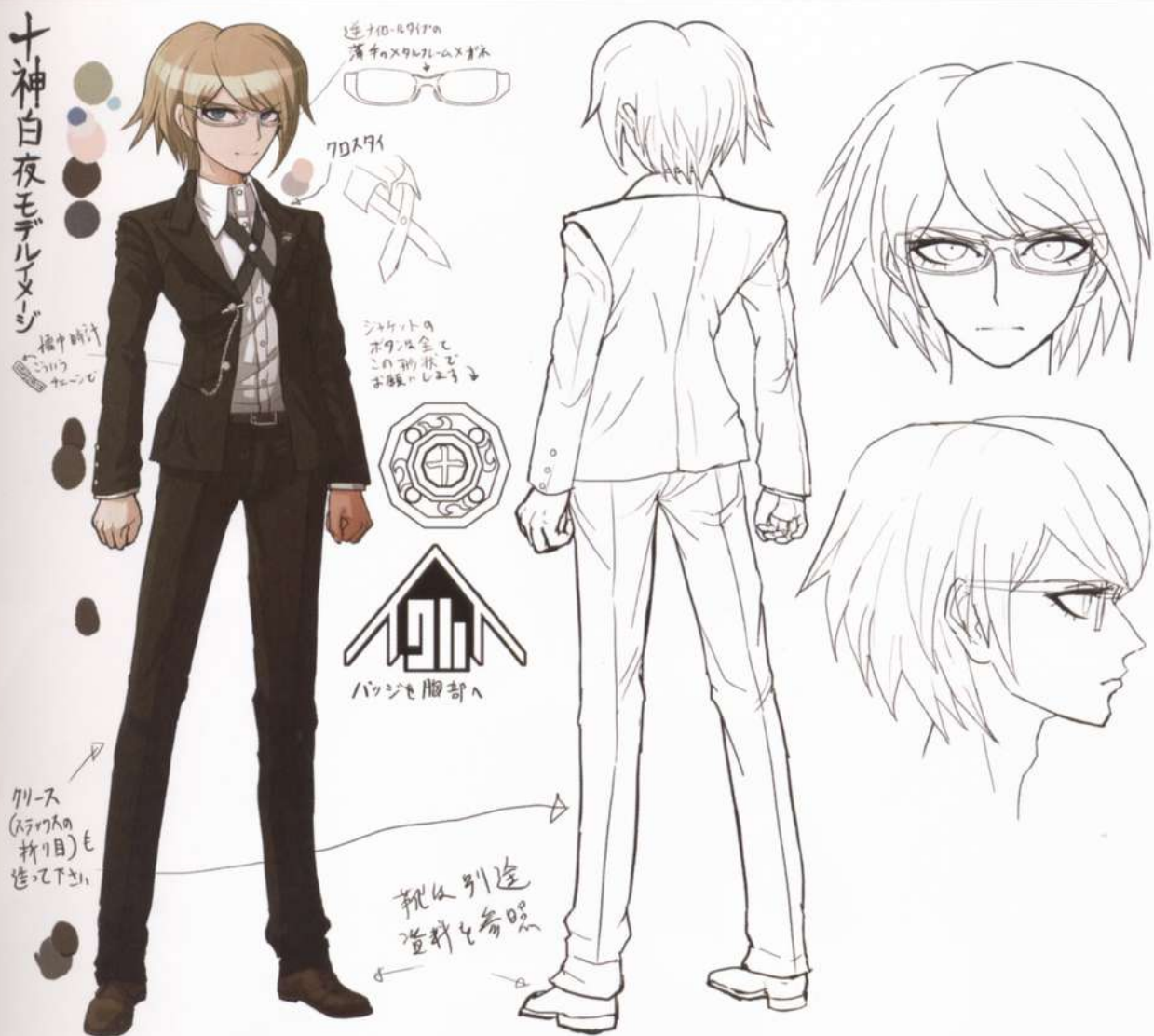
追及（指差し）

カップラーメン2

十神白夜

CV：石田彰

巨大財閥である十神財団に生まれた、超高校級の御曹司。伝統ある家系の跡継ぎとして、幼いころから帝王学を叩きこまれてきた、根っからのエリートである。血筋だけではなく、頭脳も容姿も運動能力もなにもかもがズバ抜けていることから、超高校級の完璧とも目される。財閥の力に頼らず、己の能力のみを使ってデイトレードで築いた400億を超える個人資産を所有。プライドが高く、他人を常に見下したような言動が目立つ。

十神白夜モデルイメージ

逆ナイロールタイプの薄手のメタルフレームメガネ

クロスタイ

懐中時計 こういうチェーンで

ジャケットのボタンは全てこの形状でお願いします

バッジも胸部へ

クリース（スラックスの折り目）も造って下さい

靴は別途資料を参照

Creator's voice

主人公と同じくらいデザインに苦労しました。初期からポジションはかっこいいキャラだったのですが、自分はいわゆる美少女・美形キャラが苦手ということもあり、十神はいちばんリテイクが多かったです。プロットを読んだ段階ではとにかく冷酷なダークヒーローだったので自分なりにバイカーファッションだったりとキャラ付けをしていたのですがやはり御曹司という設定がいちばんわかりやすいデザインにという要望で現在に至ります。初期は本当の意味での主人公のライバルという設定だったのですが、ジェノサイダーさんの登場でかませメガネになってしまったかわいそうなやつです。（小松崎）

フェイスパターン

通常

ニヤリ

冷酷

悔しい

睨み

通常（目線）

推理

困惑（小）

困惑（大）

驚き（大）

背中

追及

睨み(メガネなし)

冷酷(メガネなし)

舌うち

通常（目線）（メガネなし）

見下し

驚き

悔しい(メガネなし)

超高校級のスイマー

朝日奈葵

CV：斎藤千和

数々の高校記録を塗り替えた超高校級のスイマーという触れ込みだが、スポーツ万能で、水泳部のほかにも陸上部やバレーボール部などを掛け持ちしている。体を動かしていないと落ち着かないと言い、格闘家の大神さくらと一緒にトレーニングに励む姿が目立つ。絶望的学園生活のなかでも明るく笑顔を絶やさず、ムードメーカー的な役割を担う。物事を深く考えるのは苦手とみえ、多少天然だったりガサツだったりする一面も。好物はドーナツ。

朝比奈 葵 モデルイメージ

ヘアピンは 普通のクリップの形状

スポーツブランドのロゴ インナーの胸部と パンツの端に

基本的に体は肉感的で 服もパツパツのイメージです。

ココは できるだけ 伸縮自在に 作って下さい。

しりの造形に こだわって下さい。別途資料参照。

靴も同様のブランドで

ひざパッド

バンソウコウ

可能であれば ジャージは着脱可能にして欲しいです。もしくは ジャージをめくって タンクトップのひも 部分が見える 造りでも結構です

Creator's voice

スポーツ少女。スイマーという肩書きになっていますが実は設定上はスポーツ全般が万能なキャラ。初期の立ち位置は現在とは正反対の妹っぽいキャラだったと思います。当初、現・不二咲にあたるロリキャラと被っていたのでスポーツ好きな褐色の少女というコンセプトに移行しました。健康的な美少女という設定でジャージを着せるというのは当初から決めていたのですが、プロデューサーの強い要望でスカートではなくホットパンツを履かせることになりました。一応すべてのキャラクターは実在する制服の型をベースにしているのですが、このキャラは唯一制服の要素がなくなってしまいました。ジャージは学校指定という設定でしたが。とにかく肉感的にという、プロデューサーの強い要望に応えるのが大変でした。設定画にある臀部への強いこだわりは写真を見せて熱弁するほどのプロデューサーの強い要望です。とにかくプロデューサーの強い要望です。そんなキャラです。(小松崎)

通常
驚き（小）
驚き（中）
照れ
テヘヘ
困惑（小）
笑顔
通常（放心）
困惑（大）
幸せ
焦り
通常（放心涙）

意気込み

呆れ

怒り

落ち込み

驚き（大）

驚き（赤面）

怒り（涙）

怒り（睨み）

閃き

怒り（睨み涙）

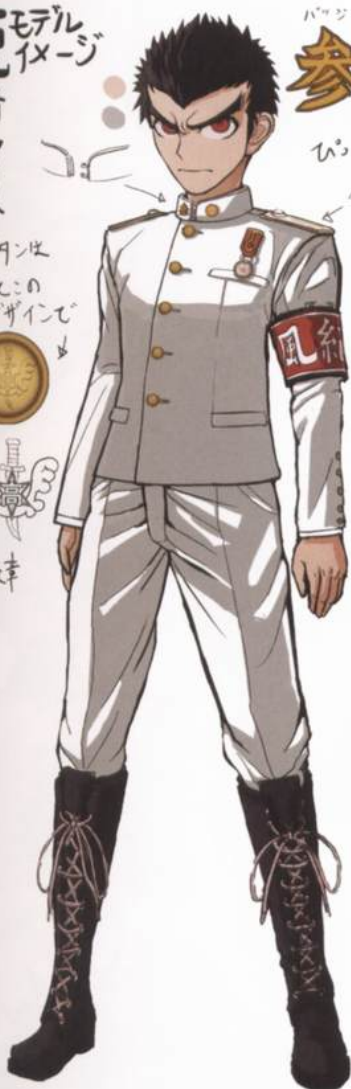
推理

怒り（コミカル）

超高校級の風紀委員

石丸清多夏

CV：鳥海浩輔

有名進学校出身の、超高校級の風紀委員。ごく普通の一般家庭出身だが、品行方正にして成績優秀な少年。並々ならぬ努力を積み重ねて学力をつけてきたため、努力をしない、または努力をバカにする者には厳しくあたるようだ。この異常事態のなかでも法律や校則を重んじる頑なさがあり、想定外の事態へのアドリブがきかない。不良である大和田紋土とは、一見ソリが合わなそうだが、ある出来事をきっかけに兄弟と呼び合う絆で結ばれる。

石丸清多夏 モデルイメージ

バッジデザイン

風◎紀

腕章デザイン

校章

胸のメダル

Creator's voice

石丸は初期の役柄は熱血優等生だったと思います。その後風紀委員という設定になりましたが、基本的な設定は企画段階から一貫しています。デザイン上指示があったのはどこか狂気的なまでに熱いというイメージで黒目がグルグルと円を描いているというものでした。初期はもう少し髪が長く常に逆立っているデザインだったのですが狂気を出すために軍服をベースにした学ランに短髪、まさに軍人みたいな方向へ変化していきました。表情豊かなキャラクターということで、立ち絵のパターンも多い部類なので描いてて楽しかったです。基本オーバーリアクションで、なかでも「泣く」表情は全キャラ中いちばん思い入れを強く描きました。（小松崎）

推理
通常
笑顔
叫び
泣き叫び
通常（焦り）
怒り・悔しい
ガックリ
叫び（指差し）
大和田（叫び）
放心（影）
怒り・悔しい（半べそ）

困惑（小）
悲しみ
怒り・悔しい（泣き）
演説
納得
困惑（大）
放心
驚き（小）
驚き（大）
学級裁判死体
推理（焦り）
大和田（睨み）
大和田（悲しみ）

超高校級の文学少女

腐川冬子

CV：沢城みゆき

若手女流小説家として名を馳せる、超高校級の文学少女。恋愛小説を得意とするベストセラー作家だが、ネガティブ思考で根暗で人づきあいが苦手という性格が災いして恋愛経験はなく、ストーリーはすべて妄想のようだ。絶望的学園生活では、憧れている十神に虐げられることに喜びを見出すという、屈折した愛に生きている。実は解離性同一性障害であり、くしゃみをすると別人格である連続殺人鬼“ジェノサイダー翔”が出現する。

腐川冬子 モデルイメージ

メガネはフチ無し丸メガネ

校章バッジ

肩刺しゅう

みつあみ

足の付け根はこのあたりで

普通のプリーツスカートで

普通のローファー

くるぶしソックス

色々な動きをするので、特にスカートは柔軟に動かせる様セットアップして下さい。

Creator's voice

おそらくプレイした方の多くがいちばん初見とのギャップを感じたキャラではないでしょうか。企画段階当初から文学少女という設定がベースだったのですがここまで強烈なキャラクターになるとは自分も思っていませんでした。ジェノサイダーも含めると全キャラ中いちばん表情の多いキャラクターです。本作で立ち絵の表情を決める際は、まずシナリオの小高が大まかに提示した表情をラフで起こし、実際シナリオを読んで足らない部分を補完していくという流れだったのですが、最初に指示された表情から数が減ったキャラクターはいません。つまり、どのキャラも表情が足らずにスケジュールを無視してパターンを増やしてしまいました。腐川も同様で本当は指示されていた表情はここまで多くなかったのですがシナリオを読んでいるうちにいくつ表情パターンがあっても足りないと、いちばん感じたキャラでした。モノクマ同様に……ひょっとしたら腐川の方がより強いかと思いますがこのゲームの世界観を象徴とするキャラクターだと思います。沢城さんの熱演も相まって、いちばん好きなキャラクターです。(小松崎)

フェイスパターン

卑屈（目線合わせ）

卑屈（笑み）

卑屈

頭抱え

驚き（小）

困惑（大）

照れ

激怒

困惑（小）

驚き（大）

追及

卑屈2

敵意

アヘ顔

目がうつろ

クシャミ

うっとり

超高校級の殺人鬼

腐川冬子（ジェノサイダー翔）

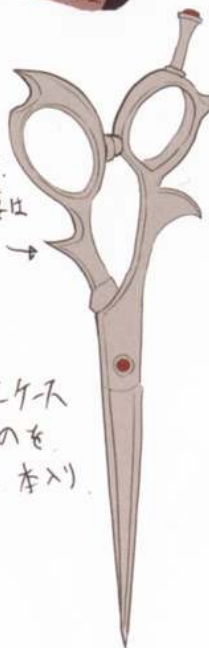
CV：沢城みゆき

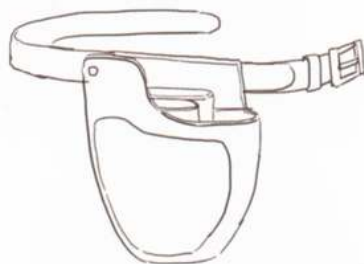
超高校級の文学少女・腐川冬子に宿る、もうひとつの人格。未解決の連続殺人事件で、世間を恐怖に陥れている犯人である。その殺人方法は猟奇的で、自ら制作を手掛けるという美しいデザインのハサミで急所を斬り付け、さらにそのハサミで被害者を刺し貫いて壁にはりつけにし、そばには"チミドロフィーバー"の血文字を残す。殺しの対象とするのは男性のみ。根暗な腐川から想像できないほど明るく饒舌に、サイコな話をまくしたてる。

腐川冬子
モデルイメージ
（ジェノサイダー翔）

通常状態からの
主な変化は
表情とみつあみ部分の
ボリュームになります。

キルマークを
「正」の字で左ももに。
ハサミで傷付けた様な感じにして下さい。

ハサミは
この形状で、
可動の必要は
ありません →

右足にシザーケース
の様なものを
ハサミは3本入り

シザーケースは
何となくこんな形状で。
そこまでしっかり形を
追う必要はありません。

Creator's voice

腐川だけでも十分に個性があったと思いますがそこからさらに10倍くらいのキャラ立ちに成功したと思うキャラです。シナリオを読んだときはあまりの豹変ぶりに同じデザインでは当然厳しいと思い、ベースの腐川とは大きく異なるデザインを考案したのですが、腐川とジェノサイダーの間を行ったりきたり表情変化するのでそこまで極端なデザインの変更はうるさくなるという指示があり現行の変化に落ち着きました。当初は暗器を隠し持つという設定から、武器はナイフなどオーソドックスなものでしたがスカートの中にホルダーを隠しているという設定からはさみのホルダーを見つけ武器もハサミでいいかという流れで変更しました。（小松崎）

フェイスパターン
うっとり
真面目
笑み
納得（目開け）
納得
迫力

ビックリ

笑み（ハイテンション）

ビクンビクン

笑顔（さわやか）

ハサミ

大和田紋土

CV：中井和哉

関東一円を統べる巨大暴走族『暮威慈畏大亜紋土』の2代目総長として君臨する、超高校級の暴走族。崇拝する2歳年上の兄・大亜とともに、地元ではダイヤモンド兄弟として有名である。極悪非道の男を自称するが、実際のところは義理人情に厚い昔堅気な不良であり、「男の約束」という言葉に弱い。どうやら、兄と交わした約束をなんとしても守ろうと考えているようだ。考えるより行動をモットーとし、親分肌で面倒見がいい性格。

大和田紋土モデルイメージ

Ⓐ

Ⓑ

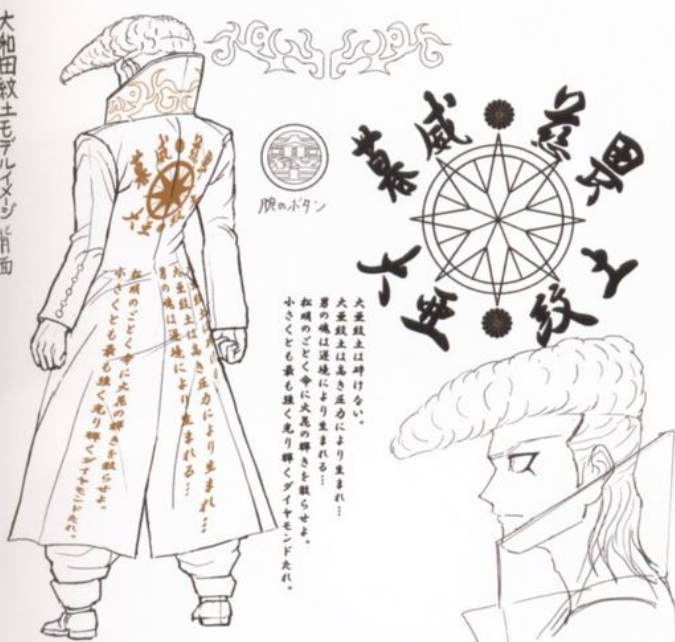
パンツは腰で履いているので実際の股の位置はこのへん

裏地はパープル

①を襟部分に

②を正面から見て左側に。

③を正面から見て左腕に

鬼のバックル

Creator's voice

大和田はまあ古き良きヤンキーのイメージなのですが最初、設定は「番長」でした。なので初期のデザインはワルというよりも頼れる番格といった太古の番長漫画のイメージで、髪型も現行のものとは違い、割とオーソドックスなオールバックよりのリーゼントだったと思います。このころのイメージはイベントで登場した紋土の兄「大亜」に使われています。その後、より個性を出すためにリーゼントがどんどん誇張され角のように尖ったものから軍艦がイメージのリーゼントへと移行し途中から設定が暴走族へ変更になり、現行のとうもろこしになりました。特徴は出ましたが、その後描き続ける上で最悪に面倒くさい髪型になってしまい非常に後悔したキャラです。（小松崎）

通常

照れ

諦め

通常（焦り）

喧嘩上等

困惑（小）

気まずい

困惑（大）

通常（目線背け）

睨み

笑顔

驚き（小）

驚き（大）

推理

怒鳴り

背中向け

後悔（小）

後悔（大）

超高校級の格闘家

大神さくら

CV：くじら

300年に渡って武術道場を営む大神一族に生まれ、師である武道家の父の影響で、幼い頃からあらゆる武道を経験してきた。専門は総合格闘技。"オーガ"とあだ名される、地上最強の女子にして超高校級の格闘家だが、彼女をしても、なお超えなければならない人物がいるという。「乳母車に乗るよりも前に戦いをはじめた」という伝説の持ち主である。いかめしい見た目と寡黙な性格から、何もしていなくても周囲に威圧感を与える。

Creator's voice

クリエイターボイス

武闘派の女子高生というコンセプトで造ったキャラクターです。実はこのキャラだけは学生時代から描いていたデザインで、いつか何かのゲームで登場させたいと考えていたものでした。他のアドベンチャーゲームのキャラクターとの差別化を考える上で意識したのが別ジャンルにいそうなキャラクターをデザインするということだったのですが大神はまさにそのパターンにあたるキャラクターです。初期のデザインは黒髪を後ろで結っている仁王みたいなキャラだったのですが諸事情で現行のものに変更になりました。最終案では個人的に現在のデザインと　黒人ボディービルダーの2案で悩んでいたのですが確か全員一致で現行のものになった記憶があります。黒人ボディービルダーのデザインもかなり気に入っていたんですが……。（小松崎）

フェイスパターン

片目閉じ

両目閉じ

通常

眉間しわ寄せ

見下ろし

横向き

横向き顔こっち

微笑

叫び

背中向け

負傷

怒り

超高校級のギャンブラー

セレスティア・ルーデンベルク

CV：椎名へきる

超高校級のギャンブラー。小柄でロリータ調の美麗な外見とは裏腹に、強烈な毒舌で周りを追い詰める女王様気質の持ち主だ。ウソとポーカーフェイスの天才で、その才能を活かし、麻雀やポーカーなどのギャンブルでは連戦連勝。彼女との勝負で全財産を奪い取られ、人生が破綻したギャンブラーも多数存在するという。西洋のお城で召使いを侍らせて優雅に暮らしたいという願望をもっている。本名はヤスヒロタエコといい、もちろん日本人だ。

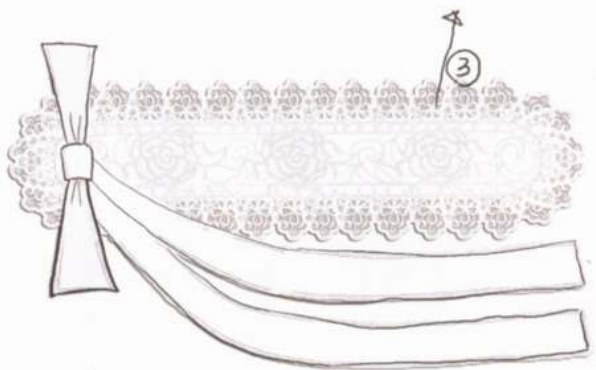
セレスティア・ルーデンベルク

ボタンは2つずつを4ヶ所で

レース①

レース②

レース③

指輪は先端だけとがった形状に。

カチューシャはこんな感じで。
リボンを逆にも付けて。

※ピアスは別途資料参照

ネクタイデザイン

Creator's voice

ゴスロリキャラ。企画当初からゴスロリで一貫していたキャラです。ゴスロリ自体に興味もあったので初期からそんなにぶれることなく現行のデザインまでたどり着きました。ただ、ゴスロリという時点でしょうがないのですが装飾が特に多いので、後々本当に厄介なキャラでした。ツインテールも描くのが面倒くさいし。ちなみにこれはそのまま外れるウィッグという設定です。他のキャラクターよりもより人形っぽくしようと思い肌の色は大分彩度を下げています。身長が設定上、割と高めなのは他のキャラも同様ですがヒールも含めているためです。（小松崎）

通常

ご機嫌ナナメ

驚き（小）

真剣

困惑（小）

推理2

笑顔

にっこり

推理

ビチグソ

真剣（目線正面）

ビチグソ2

負傷

怖い真剣

マジ焦り

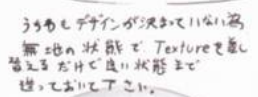
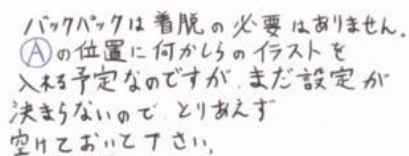
目を伏せ

のけぞり

超高校級の同人作家

山田一二三

CV：山口勝平

カリスマ的人気を誇る、超高校級の同人作家。その人気ぶりは、以前在籍していた学校の学園祭で、同人誌1万部を売り上げる偉業を達成したほどである。妄想癖があり、現実逃避しがちで、三次元の女子には興味がない。同人界の常識を広めようと、同級生たちにレクチャーしてまわっている。油芋というスナック菓子とアニメをこよなく愛し、現在は『外道天使☆もちもちプリンセス』にハマっているようだ。アルターエゴに恋心を抱く。

モデルイメージ
山田一二三

黒フチ
丸メガネ

バックパックは着脱の必要はありません。
Ⓐの位置に何かしらのイラストを
入れる予定なのですが、まだ設定が
決まらないので、とりあえず
空けておいて下さい。

校章カーディガン
肩へ

ここの肉に
こだわって下さい
太りすぎて
パンパンな
感じ

おなかの肉は
できるだけ細かく
動く様セットアップを
お願いします

チルやより
他のキャラよりも
肉厚にして下さい

シャツも
カーディガンも
むりやりパンツに
はさんでいる。

ひざは
このへんで

靴ロゴ→

靴は　このデザインと
別途資料を参照

Creator's voice

ステレオタイプなオタクキャラ。たぶん現代のオタクにこんな人いないでしょうが、いわゆるオタクっぽさを強調したデザインです。大神さくらとこのキャラは15人の中でも特に異端だと思いますが正直自分としては、本当ならば15人全員このくらい特徴的にしたかったです。初期は今よりもさらに敬遠されるデザインでした。もっとリアルでしかもいやなやつというイメージが強かったです。しかしこれではあんまりだということで、かわいらしさを強調していき現行のものになりました。彼も石丸と同様に、表情豊かで立ち絵も多くさらには山田専用のキャラエフェクトまで何点か用意されているという優遇のされ方。意識したわけではないのですがかなり思い入れの強い部類のキャラだったのかもしれません。なんだか日に日に自分の体系もこの人に似てきましたし。（小松崎）

通常
怯え
鼻息
キリッ!
驚き（大）
ニヤリ
困惑（中）
困惑（小）
困惑（大）
驚き（ポカーン）
驚き（小）

悔しい

推理

追及、非難

傷付き

怒り

興奮

推理（汗）

しょんぼり

すがり

にこにこ

よしっ!

YASUHIRO HAGAKURE

超高校級の占い師

葉隠康比呂

CV：松風雅也

カードや水晶などの道具は一切使わず、頭のなかにわくインスピレーションによる直感占いを得意とする、超高校級の占い師。その占いは必ず20%の確率で的中し、よく当たるのかどうかビミョーだが、本人いわく「100%当たったら占いじゃなくて超能力だべ」。オカルト的なものを嫌っている。マイペースで自分勝手な行動ばかりが目立つが、あっけらかんとした天然で憎めない。2年留年しているため、15人のなかでは最年長。

葉隠康比呂

モデルイメージ

襟にバッジを

学ランを羽織った姿

背中にプリント

ツイストドレッドっぽい頭

シャツもロールアップ

ロールアップ

左腕に数珠

実際の股の高さ

ぞうり
※別途資料参照

Creator's voice

全キャラクター中、いちばんすんなりとデザインが決まったキャラクターです。初期は占い師という設定プラス天才キャラという位置づけでした。ボサボサ頭で天才っぽくという指示を受けてドレッドっぽい髪型のキャラにし、その後マイナーチェンジするたびに頭が大きくなっていきました。色合い・デザインは全キャラクター中断トツで好きなデザインです。人格がアレなところも人間くさくて好きですね。ただ、このキャラも髪型に特徴がありすぎてシルエットが他のキャラと大きく違ってしまうので実機のデータを作る際は、専用の作り方が必要になるなど、後々苦しめられたキャラでした。（小松崎）

笑み

真剣

苦笑い

通常

困惑（大）

驚き（小）

困惑（小）

驚き（大）

驚き（中）

命乞い

弱気

怒り

へへ…

追及

命乞い（弱）

呆れ

推理

江ノ島盾子（戦刃むくろ）

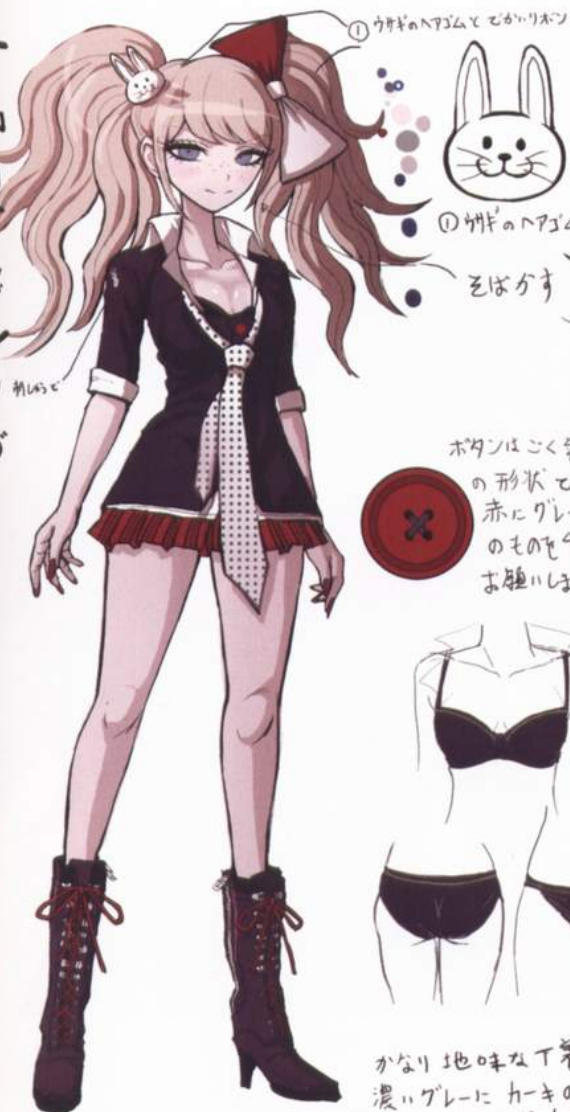
CV：豊口めぐみ

超高校級のギャル・江ノ島盾子を装って15人のなかに紛れ込んだ、超高校級の絶望のひとり。その正体は江ノ島盾子の双子の姉、戦刃むくろである。幼少の頃からミリタリーマニアであり、国際的に有名なヨーロッパの傭兵部隊"フェンリル"で訓練を積んだ、超高校級の軍人。右手の甲に、フェンリルに所属していることを示すタトゥーを入れている。江ノ島とともに、絶望による希望の支配を企んでいたが、江ノ島の気まぐれで殺される。

江ノ島盾子モデルイメージ

①ウサギのヘアゴムとでかいリボン

①ウサギのヘアゴム

そばかす

ボタンはごく普通の形状で赤にグレーの糸のものを4つでお願いします。

かなり地味な下着
濃いグレーにカーキのラインが入ったシンプルなもの。

ド貧乳

少しだけ下着が見える程に

黒のカーディガンの中に白シャツを着ており、七分袖にロールアップしてはイメージです。

顔の赤みや怒りで紅潮した表現は苗木の資料に添付したものと同じようにグラデーションをかけた感じにして下さい。

Creator's voice

戦刃むくろが超高校級のギャルに変装した姿。当初ギャル設定のキャラは当然1人だけだったのですが、シナリオの都合で同じ容姿で別のキャラを登場させることになりこのキャラが生まれました。まさかそのキャラが黒幕だとは思いませんでしたが、それによってギャルの服装のイメージはモノクマカラーの白黒赤で構成しました。まずは黒幕バージョンをデザインし、ネタバレの恐れのある部分を変更してニセモノのギャルにするといった流れです。第一の被害者として早々に退場してしまうのが残念ですが、黒幕バージョンよりもこちらのデザインのほうが気に入っています。（小松崎）

通常

笑顔

焦り

困惑

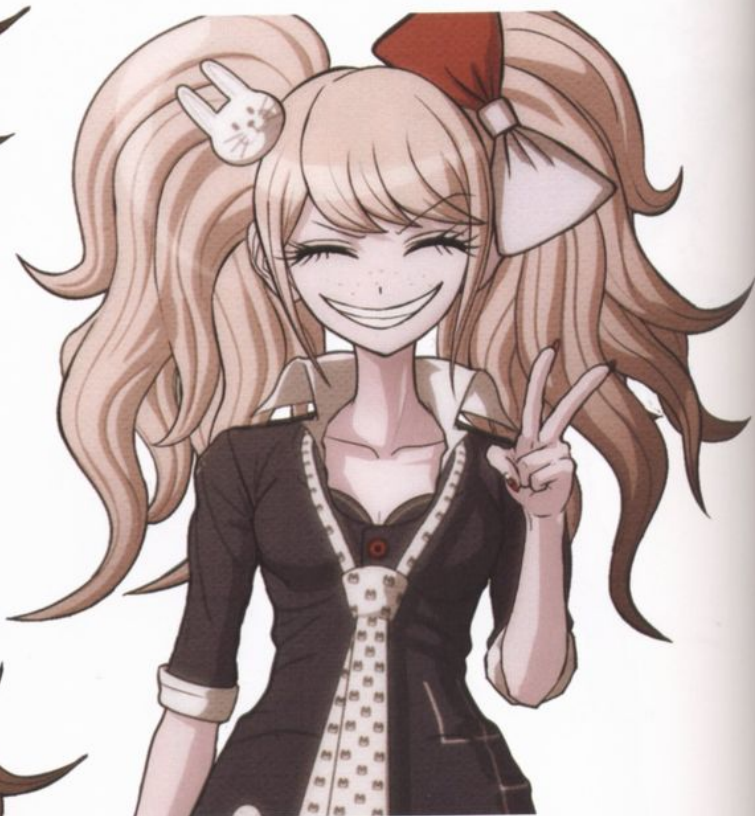
怒り

推理

怒り（口閉じ）

真剣

チャラい

驚き

江ノ島盾子（黒幕）

CV：豊口めぐみ

若者のバイブル的ファッション雑誌のカリスマ読者モデルで、女子高生たちのファッションリーダーである、超高校級のギャル。喜怒哀楽をハッキリとところが、裏表がないと高い好感度を得ている。ひと懐っこい性格とダイナマイトボディで男性を翻弄するエロカワ系。だが、その真実の姿は、超高校級の絶望のひとりであり、希望が絶望に負ける様子を世界に示したいと目論んでいる。実は、モノクマを裏で操作している張本人だ。

江ノ島盾子 モデルイメージ（黒幕）

①白クマと黒クマのヘアゴム

刺しゅうは左の腰あたりに配置して下さい。

パッチデザイン

スカートは普通のプリーツで

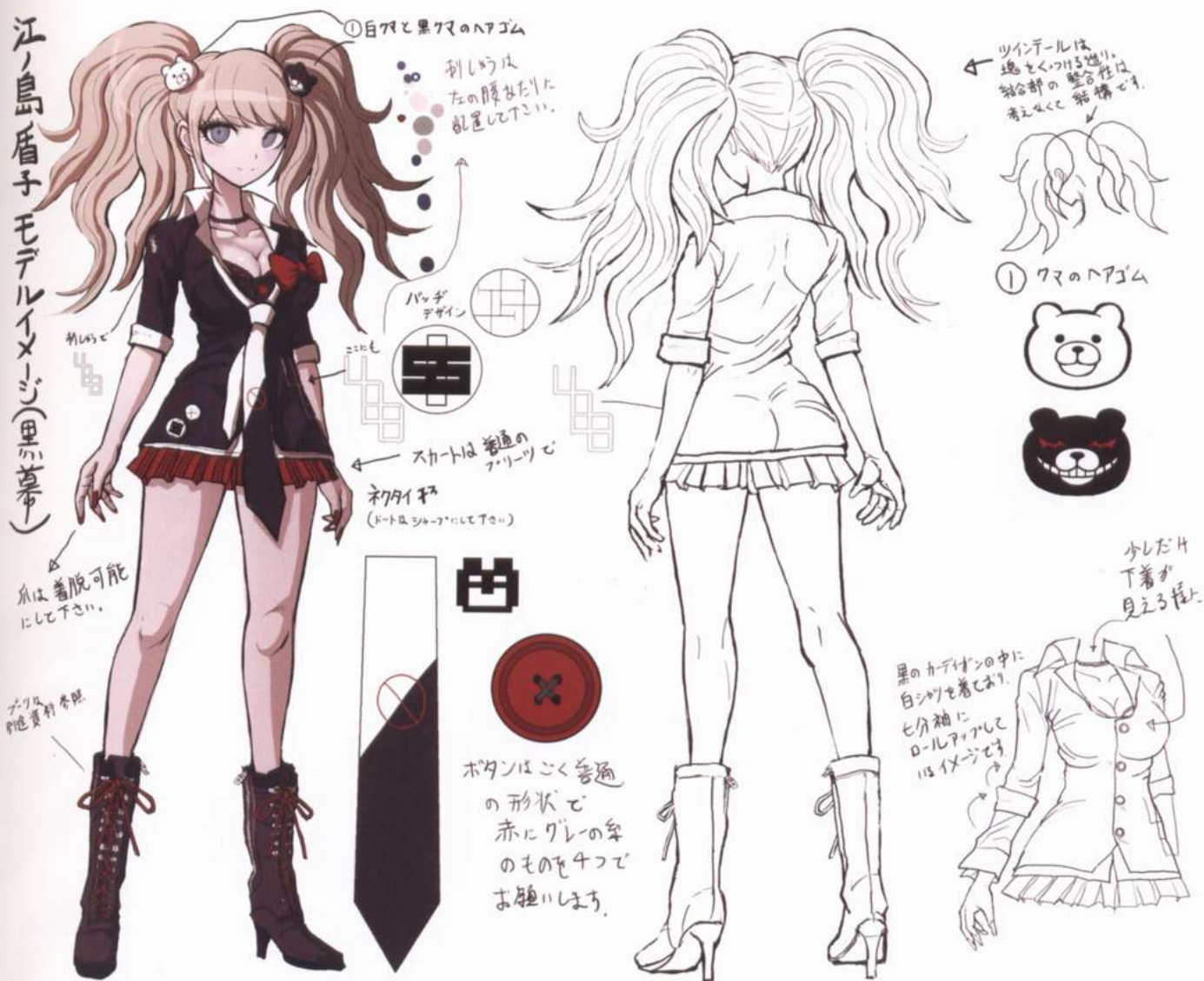
爪は着脱可能にして下さい。

ツインテールは塊をくっつける造り。結合部の整合性は考えなくて結構です。

①クマのヘアゴム

少しだけ下着が見える程に

黒のカーデガンの中に白シャツを着ており、七分袖をロールアップしてるイメージです

ボタンはごく普通の形状で赤にグレーの糸のものを4つでお願いします。

Creator's voice

本当の超高校級のギャル。ニセモノの項目で述べましたが、配色はモノクマカラーで構成されています。デザイン自体はニセモノとほぼ一緒なので特に語ることがないのですが、やはりこのキャラのいちばんの特徴は表情だと思います。江ノ島はラスボスとして登場するので表情はまあ普通にはしないと考えていたのですが、本当にFIX手前くらいの時期に小高から「7種類の別のキャラクターを描くつもりで描け」という指示を受け非常に困惑したことを思い出します。最初は誇張した表情の延長で7種類を描き分けたのですが、ボツをくらい、文字どおり七変化をさせる勢いで描き分けました。確かにインパクトもあり、黒幕にふさわしいキャラに仕上がったと思います。（小松崎）

素
ぶりっ子
キザ
素（笑顔）
モノクマ

素（のけぞり）

メガネ

凶悪

陰気

女王

超高校級のプログラマー

不二咲千尋

CV：宮田幸季

中学生はおろか小学生に見間違うほどの、ウサギを思わせる小柄な高校生。性格はのんびりとしたおっとり系だが、ハッカーとして並はずれた才能を持つ、超高校級のプログラマーだ。少女を装っているが実際は男性であり、絶望的学園生活の中でそれをカミングアウトしようとする強さを獲得する。学園内で発見されたノートパソコンに自分の人格を搭載した人工知能"アルターエゴ"を築きあげ、自らの死後も献身的に捜査を助ける。

設定画

不二咲千尋 モデルイメージ

ボタン

腕部分も同様

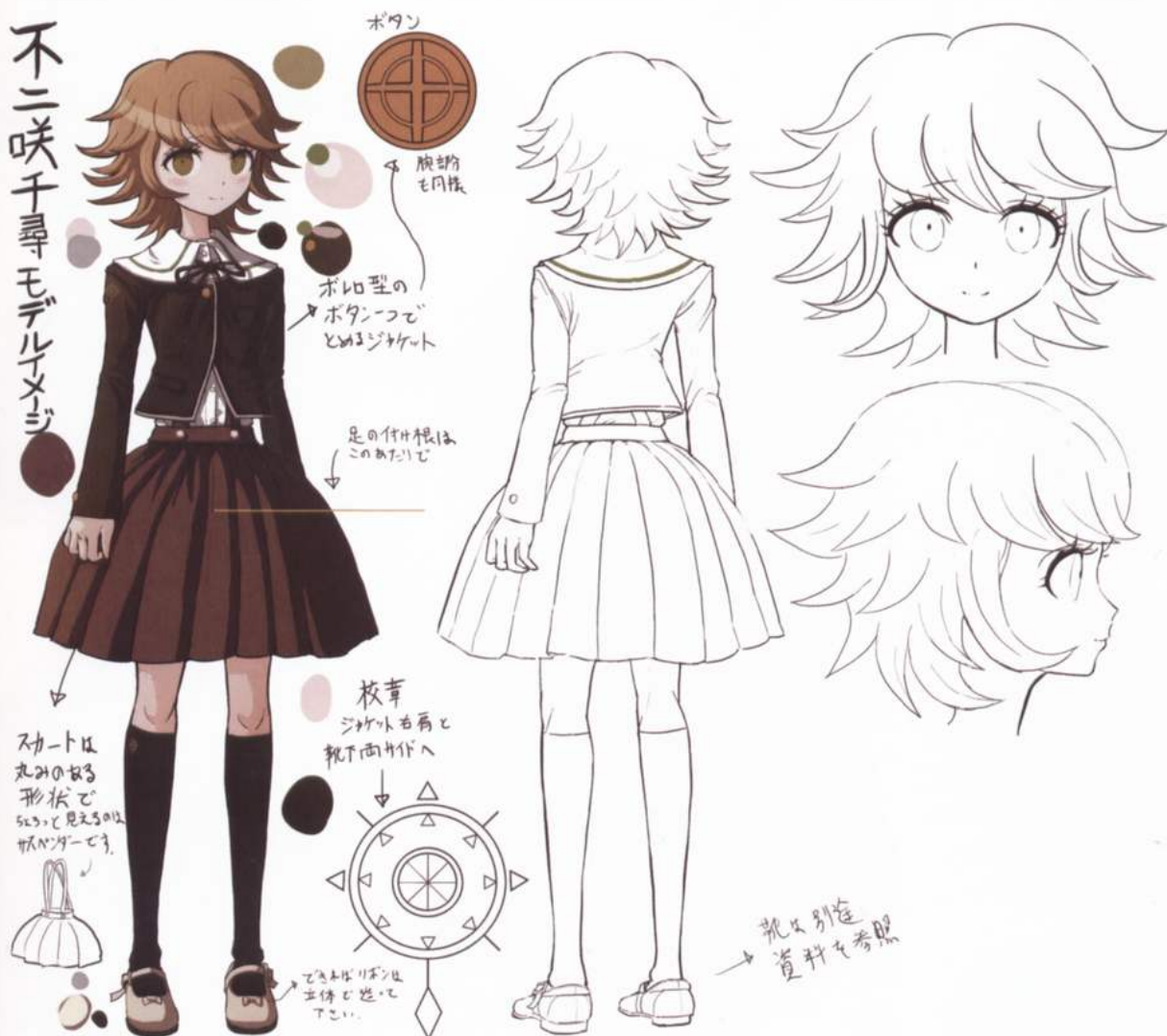
ボロロ型のボタン一つでとめるジャケット

足の付け根はこのあたりで

スカートは丸みのある形状で ちょっと見えるのはサスペンダーです。

校章 ジャケット右肩と靴下両サイドへ

できればリボンは立体で描いてください。

靴は別途資料を参照

表情はこれらのイメージと寸分違わぬ造りにするというよりも、あくまで印象があえば良いので、参考程度にお考えください。

Creator's voice

初期はロリキャラという位置付けでしたが異なる点は、女性というくくりではなく中世的で子供っぽい少年というキャラでした。初期設定では正直美形キャラがほとんどおらずもう少し可愛い女性キャラを増やそうという話になり、そこでこのキャラを「設定上女性にしてしまってはどうか？」というのが千尋が現行の立ち位置になった始まりだったと思います。デザインはただ可愛い女の子を描くというよりは小動物っぽさを意識して描きました。初期ではおかっぱ頭のキャラでしたが同様の理由でくしゃくしゃっとした頭にしてあります。そして特に表情でその雰囲気を出そうと思い、こだわったキャラの1人です。スカートはパンプキンスカート（というらしい）ふわっとしたシルエットでわかりづらいですがサスペンダーが付いているデザインです。（小松崎）

通常

にっこり

笑顔

困惑（小）

照れ

驚き（小）

困惑（大）

しょぼん

訴え

ほっとする

真剣

オロオロ

決意

予備

泣き

推理

ケンイチロウ

大神さくらの好敵手（ライバル）。実はケンイチロウの初期デザインはこの次にいる「色葉　田田田」のような顔だったのですが、華麗にボツをくらい現行の筋肉質な男前に変更となりました。左腕に巻いているのは大神のスカーフで、大神との死合（しあい）を約束した証……です多分。（小松崎）

色葉　田田田

「誰だお前!!」と言いたくなると思いますが彼もれっきとしたゲーム中の登場人物です。あのモノクマフラワーの栽培に成功した今は亡き天才植物学者！　テキストで紹介されていましたね。ケンイチロウのボツデザイン案として捨てるに忍びなかったので載せちゃいました。すいません（小松崎）

石田

大和田の魂が染み込んで覚醒した石丸の姿。残念ながら覚醒直後に被害者として退場。死体の石丸が黒髪に戻ったのは文字通り死亡したので変身が解けたためです。（小松崎）

戦刃むくろ

江ノ島（ニセモノ）の本当の姿。このキャラも初期はテキスト上だけの登場予定だったはずですがいつの間にか後半にキーマンとしてかなりの頻度で登場しました。ギャルの変装をしているときは無理をしていたのだろうなぁと思えるほど集合写真ではテンションが低そうでした。（小松崎）

FILE
2
アーカイブス
ARCHIVES

イベントカット

CHAPTERの区切りや捜査中など、物語の進行に応じて挿入される、印象的なイベントシーン。これを構成する2D表現のイベントカットは、劇画調だったり、ライトノベルの挿絵のようだったり、アニメタッチだったりと、さまざまな手法が試みられている。

希望ヶ峰学園～全景～

入学案内

希望ヶ峰学園～校門～

希望ヶ峰学園スレ

超高校級のアイドル

超高校級の野球選手

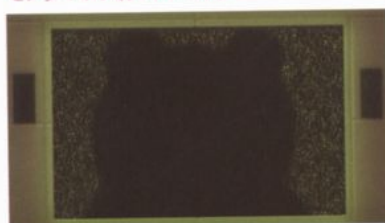
超高校級のギャル

超高校級の暴走族

知らない教室

メンバーとの出会い

舞園の初登場

モノクマTV（シルエット）

モノクマTV

モノクマの眼光

大和田チョークスラム

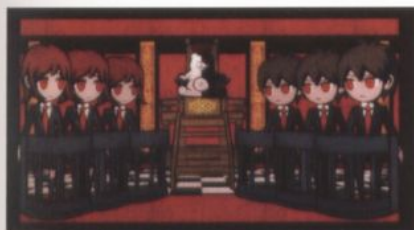
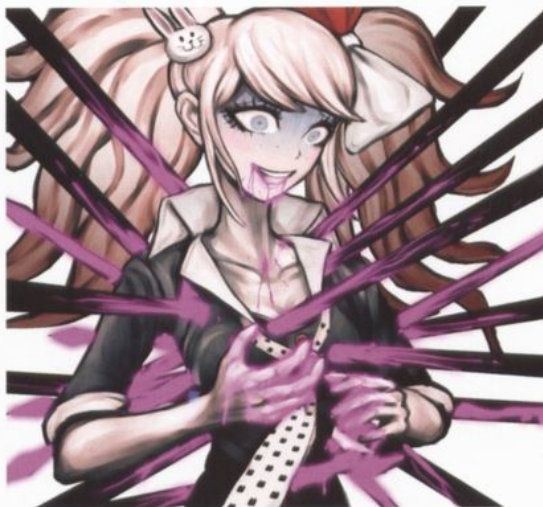
自爆!

戦慄の15人

食堂での一幕

不安

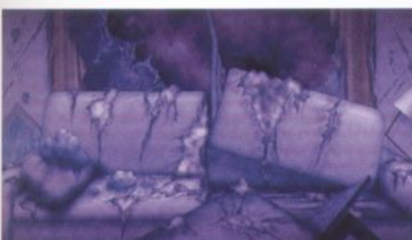
尻もちハプニング

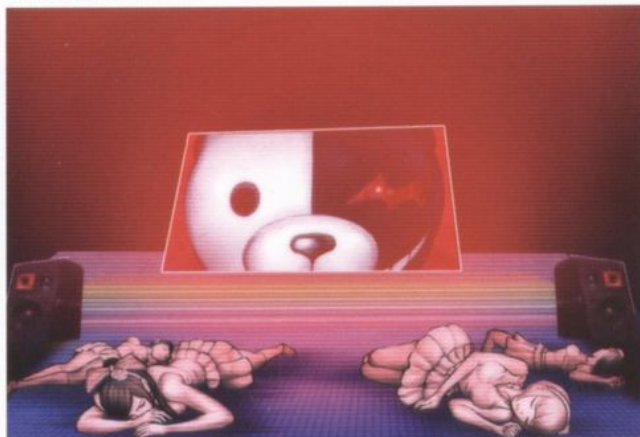
学級裁判とは？

江ノ島盾子の死

グングニルの槍

調査 with 霧切

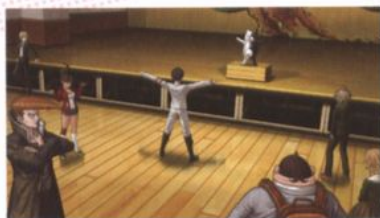
苗木のDVD 1

学級裁判開廷 1

苗木のDVD 2

学級裁判開廷 2

舞園のDVD

茫然自失

ダイイングメッセージ

ラジオ体操

サウナ対決

マル秘な封筒

図書室にて

引きこもる腐川1

ジェノサイダー事件ファイル

完全武装ジェノサイダー

ジェノサイダー事件の写真

事故

兄の背中

兄の死

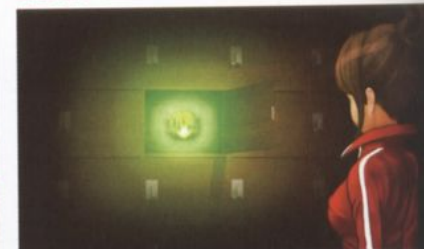
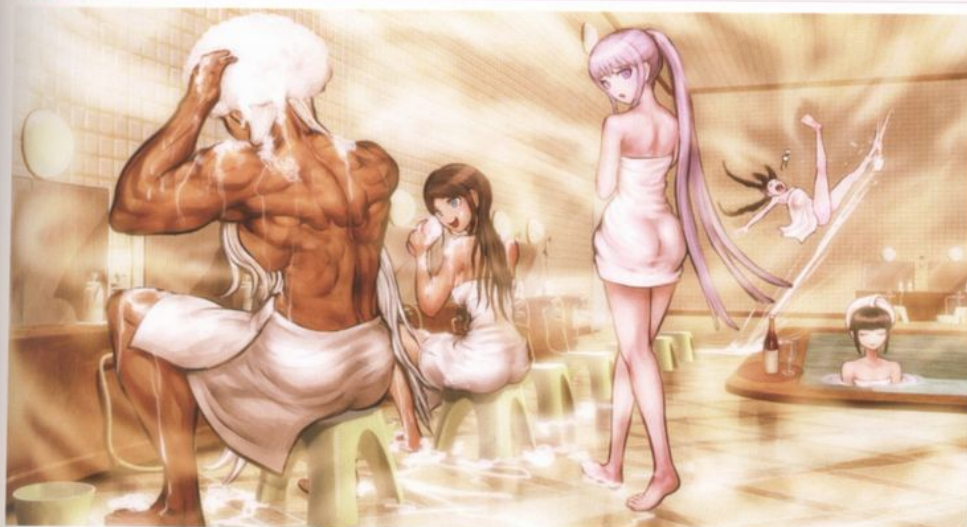
不二咲とセレス

密談

朝比奈の涙

決意の不二咲

謎の写真1

幽霊目撃

男のロマン

ゲンナマ

ジャスティスロボ目撃

山田の死1

山田の死2

覆面の襲撃!

セレスの夢

朝日奈ロボ

オーガVSモノクマ

対峙!

キャトルミューティレーション

謎の写真2

グー

不協和音

人類最強、墜つ

密室

モノクマボトル勢揃い

天秤実験

足跡の見取り図

葉隠の一撃

死なず!

大神の遺書

霧切の幻覚…?

霧切のささやき

発熱

覆面の幻覚…?

モノクマ解体

証拠隠滅

消火活動

モニタールーム1

モニタールーム2

戦刃むくろのプロフィール

苗木と十神の調査

毒薬を飲む十神

もうひとつの結末!?

2人の蜘蛛の糸

2人の蜘蛛の糸・終点

再会の喜び

ロック解除システム

箱の中

霧切の家族写真

見つけた手帳1

見つけた手帳2

集合写真1

集合写真2

集合写真3

集合写真4

霧切の傷跡

黒幕の登場

真実を映すモニター2

外の真実1

外の真実2

外の真実3

絶望シスターズ

ラスト!!

ラスト!!!!!

前向きスイッチ

復活のモノクマ…?

モノクマ劇場

イベント絵コンテ

イベントシーン制作のために用意された絵コンテ。全体的な流れとともに、各カットの構図やイメージがひとめでわかるようになっている。また、ズームやスクロールなど、動きについての指示も書き込まれており、実際にはボツになったシーンもある。

CUT
PICTURE
ACTION
MUSIC/SE
TIME
051
正解発表は「卒業」の後で!
寄宿舎の食堂に集まる15人。
石丸が一番手前。
進
F
052
教室の中。二人っきり。
主人公の手と舞園自身と髪
くらいのパーツ分けはしたい
レ
F
背
026
027
主人公の部屋の
シャワールーム内.
上からパンダウン。
最初に血痕を見せ、
その後衝撃的に死体にズーム
背
M
レ
053
クロに選ばれた者は24時間以内に
誰か一人を殺すのだ-!
クマ芝居。
デフォルメキャラによる
学級裁判の説明
コ
F

CUT
PICTURE
ACTION
MUSIC/SE
TIME
087
現行のドアからの画だと正面
構図がとりにくい。
できれば設計を変更してほしい。
(ドアの位置だけで良いので)
F
コ
背
068
舞園、桑田、ギャル、不二咲、
大和田がいなくなっている。
M
背
レ
088
モノクマがポーズ取ってるで
ページ送り。
その後、札束が上から
フレームイン。
できればひと束ずつ
バラバラーっと落ちて
きてほしい。
札束フレームイン後も
ページ送り。
データの持ち方は
伊藤さんと相談。
レ
背
F
089
ポラで撮った風にするか。
キャラにブラーをかけて
動いてる様にみせるか?
コ
背

CUT
PICTURE
ACTION
MUSIC/SE
TIME
080
ズームバック。
1枚で収まりきらなかったら
2枚に分ける。
できれば集中線と
地面の効果線はアニメーション
させたい。
F
背
コ
081
まずはライトを発した
大型トラックの正面と大和田。
↓
フェードで大亜と
大和田が入れ替わる。
↓
大亜にズーム
↓
そのままSEと共に
フェードアウト。
(赤フェードでも良い)
コ
背
F
082
キャラに上下に揺れる
アニメが欲しい。
背景も荒い効果線が
スクロール
コ

CUT
PICTURE
ACTION
MUSIC/SE
TIME
071
072
ギシャ
ムービーかフラッシュ。
※保健室。ウソの死体発見。
顔のアップ(メガネ)
目立つくらいまでズーム。
M
レ
背
073
074
ムービーかフラッシュ
※物理準備室。
まずドアからズームアウト。
最大まで引いたら
ゆっくりとパンダウンし、
少しして石丸の顔にズーム。
M
レ
背
075
076
ズームバック
まず主人公と十神のアップから。
引くときはモノクマ登場の時の
様に間にブラーを掛けた絵を
挟んで下図へ。
※美術室。
背景の構図との折り合い。
ズームバック。
山田のメガネに血がない。
M
レ
背

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE	TIME
090		まずはこれが ベースの一枚絵。		レ 背
091		77の朝日奈のアップから、 涙落ちるフラッシュ。 黒バックに涙落ちる動き。 山田のほほに当たる。 山田目を開ける。		F レ 背
092		※77と構図は一緒。 朝日奈驚きつつ励ましてる。 山田は目を覚ましてる。 腕別パーツ震えアニメ		レ F 背
093		もでる使えるヤツはモデル使う。		レ コ 背

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE	TIME
104		※モノクマボトルは背景と相談。		レ 背
105		※ここで使うモノクマボトルは、 演出絵（モノクマボトル勢揃い） の物を流用。 ビニール袋に入れられた 破片もあり。 ①何ものってない天秤 ②2つボトルがのっかる ③ビニールに入ったナイトが 重くなるように。 ※天秤は動くような造りに		F レ 背
106		※苗木作。 紙の質感に鉛筆で。		背
107		ピンポカーン！ 破片、煙をエフェクトで。 ゆっくり飛び散るアニメで いい。		F レ 背

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE	TIME
099		※鉄板の無い教室で3人が 笑顔で写っている写真。		レ 背
088		※舞園、桑田、ギャル、不二咲、 大和田、山田、石丸、セレスが いなくなっている。		M レ 背
100		殴った後の画。 バックで腐川がプルプル している。		F レ 背
101		下からパンアップ。 ジェノサイダーは できれば笑っているアニメが 欲しい		F レ 背

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE	TIME
108		黒バックに鬼の形相の オーガ。 ①瞳のアップ ②顔全体 ③フェード		コ F
109		正座で正面。 筆で書く。もちろん達筆。 バックは黒でもよさそう。 背景使う場合は個室デザインを 河原さんと相談。		F レ 背
110		※ピンボケからの顔アップ。 →全景 5章にも出て来る。		レ 背 F
111		かなり近い。		F コ 背

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE	TIME
172		108のスチルバージョン。		レ 背
112		自室のベッドでうなされる苗木 目は閉じている。		コ 背
		※目開き。ピンボケから徐々に。 その後ページ送り。 目が開く瞬間は顔アップ。		F コ 背
113		まず画面のアップ。 その際に手の甲を見せておく。 『狼』のタトゥーなし その後ズームダウンで 101の霧切さんと同じ構図。 サバイバルナイフに関しては 背景と相談。		レ 背 F
114		体育館にて。 バラバラになったモノクマ。 解体されたモノクマは 背景と一緒。		F レ 背

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE	TIME
822		052の差分。 汗を無くし、正面を 半ば放心状態で 見ている。		コ 背
823		裁判場で毒薬を飲み始める十神。 アバ茶を飲み干すが如く		F レ
824		BADEND。朝日奈が子だくさん。		F コ 背
825		夢の島から出るための長い長い鉄製のハシゴを 上っている苗木と霧切。 苗木が先に上っている。 ハシゴの先も後も暗闇に抜けていく表現。		レ 背 F コ
t		縦2倍で。 会話中はカットインを切り替え、 表情を変える。 背景は静止画で。		F レ 背

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE	TIME
108		真俯瞰。 ※植物庭園。 床に横たわった覆面を 被った人物。 腹部にナイフが刺さっている。 回転しながらズームで左側に。 例によって中割りはブラー を掛けた画をはさむ		レ 背 M
115		※覆面を被った死体が爆発。 腐川が爆風で吹っ飛んでる。		F レ 背
116		※水を掛ける直前。 死体の上半身が燃えている。 炎と煙は動かしたい		レ 背 F
117		※情報処理室の 複数台のモニター。 背景さんの協力の元。 画面はノイズのアニメが欲しい		F レ 背

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE	TIME
841		苗木以外のメンバー(+むくろ)が、 普通の学校のような場所で、 同じ制服を着て写っている集合写真。 申し訳ないですが、体育館のものは設定の変更の為、 教室に変えて下さい。 教室を正面から、手前に机を寄せて 奥で集合写真を撮る感じです		コ 背
842		朝日奈以外のメンバー(+むくろ)が、 普通の学校のような場所で、 同じ制服を着て写っている集合写真。		F コ
843		葉隠以外のメンバー(+むくろ)が、 普通の学校のような場所で、 同じ制服を着て写っている集合写真。		F コ 背
844		十神以外のメンバー(+むくろ)が、 普通の学校のような場所で、 同じ制服を着て写っている集合写真。 場所はプール		コ 背 F
845		最後の学級裁判場にて。 手袋をとって手のひどい火傷の跡を 見せる霧切。		F レ 背

クライマックス推理原画

学級裁判の一幕『クライマックス推理』での、事件再現コミックの原画。たとえば胸元から顔のパンアップなど、再現時に動きのある絵については、コマをはみ出した描写が見られる。一部の原画には、下書きが残っていたり、指示が書き込まれている。

CASE01

Act.1

Act.2

輸血パック
ここは後ほど
イベント絵が入るので
その後調整

輸血パックです。
Act.5
前ページよりも
爆に血をまいている感じ。

Act・1

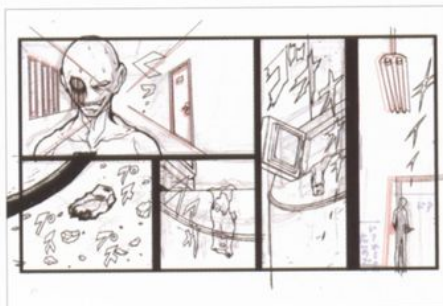
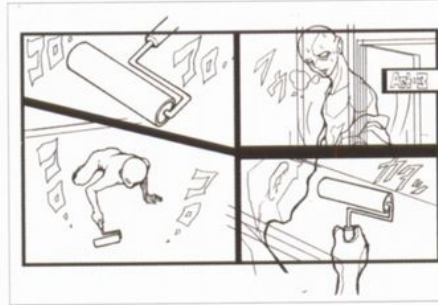
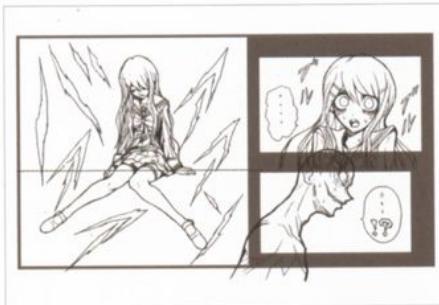
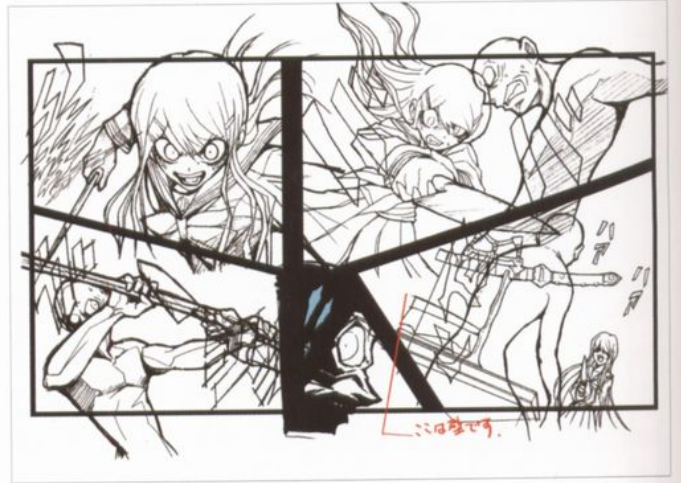
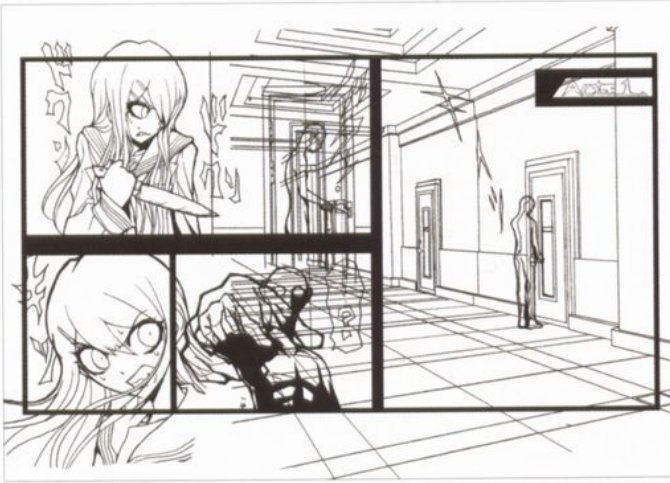
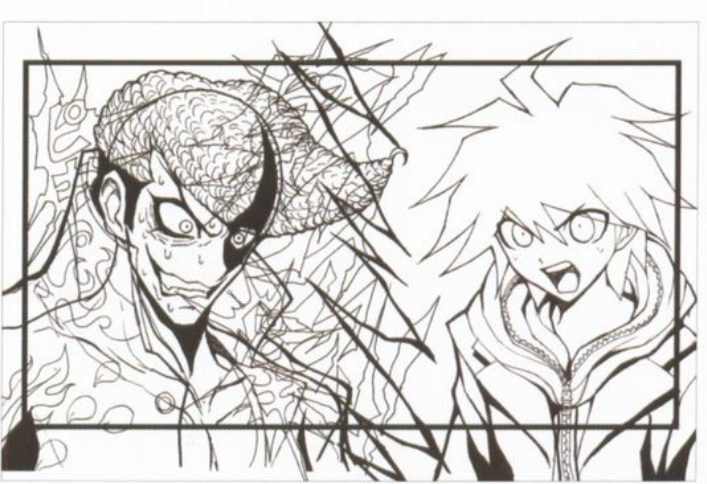
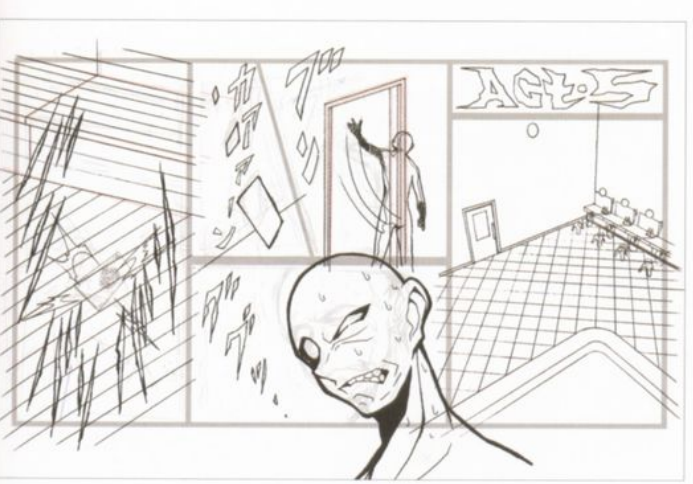
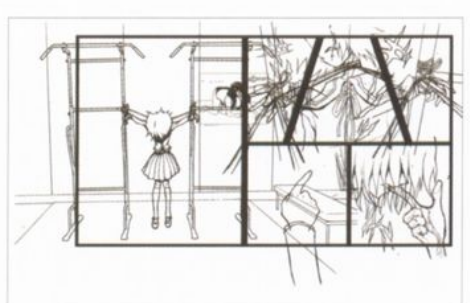
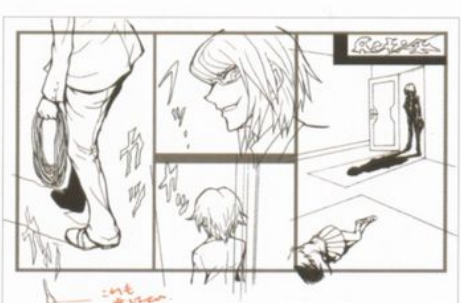
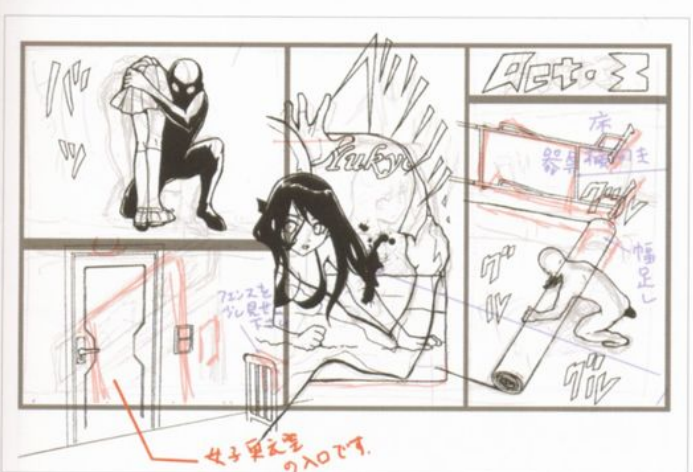
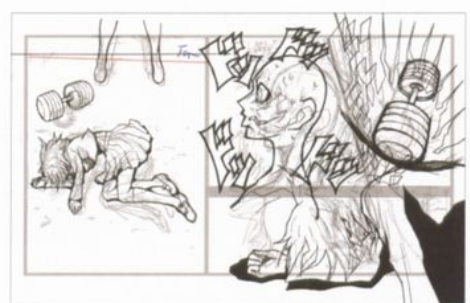
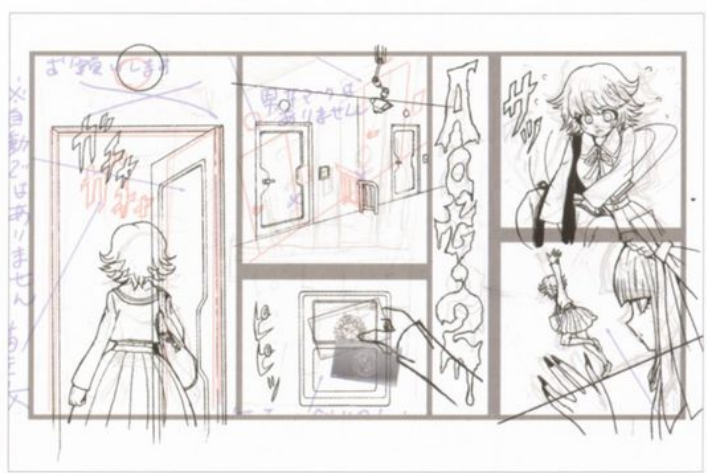
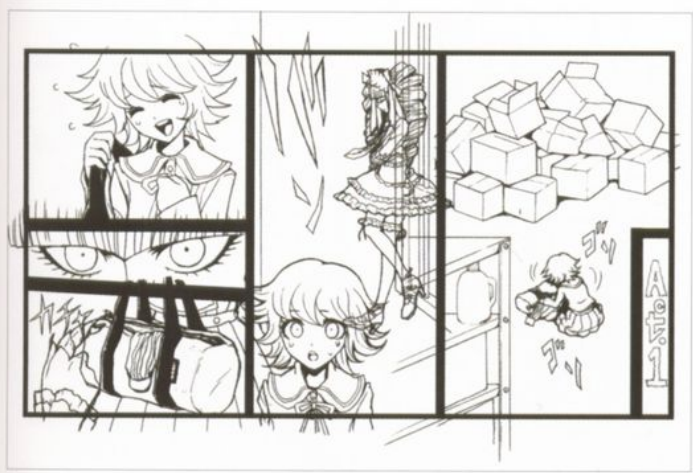
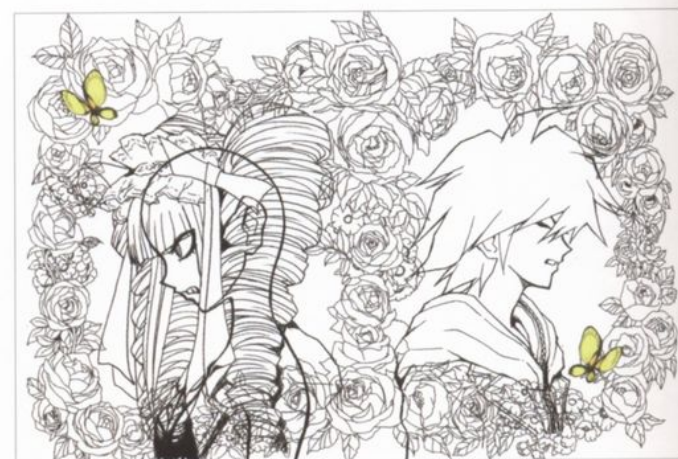
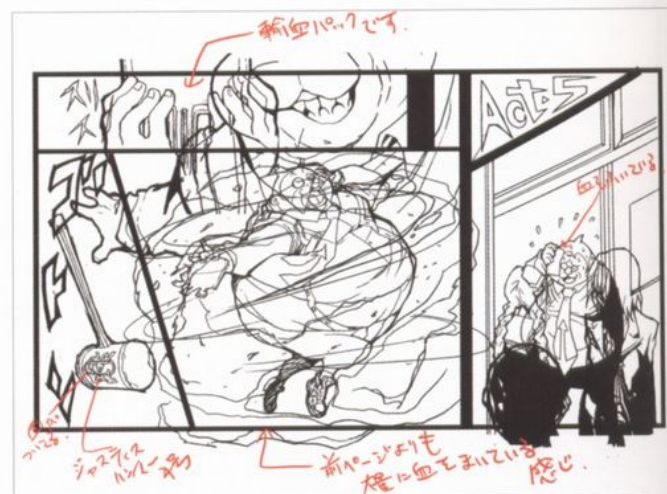
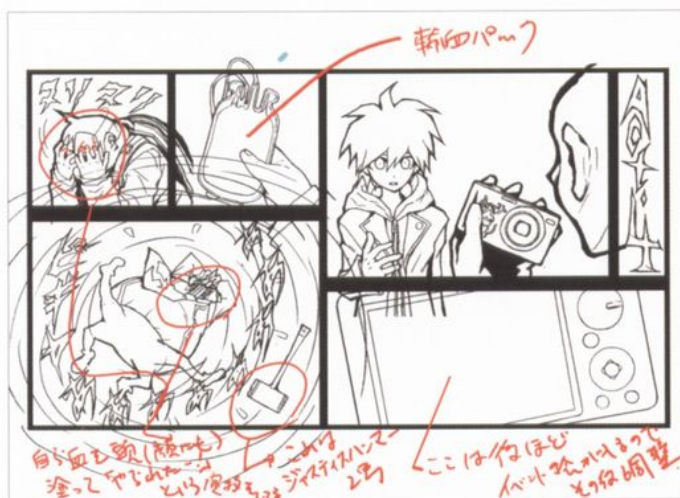
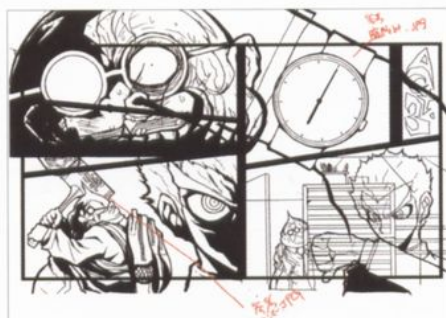
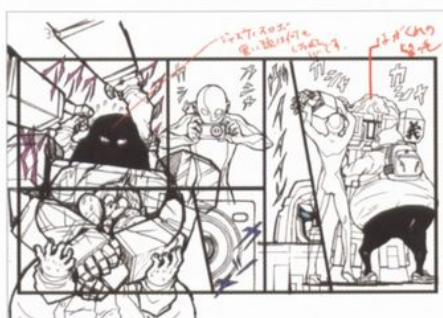
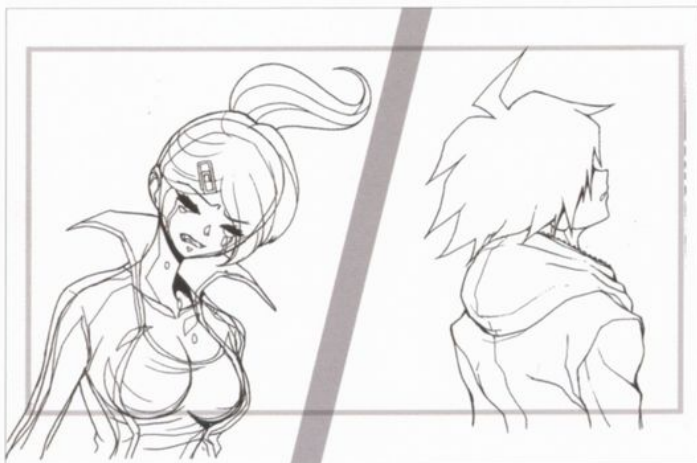
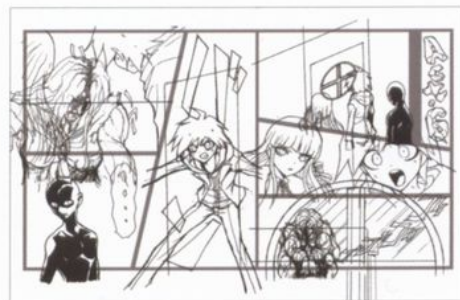
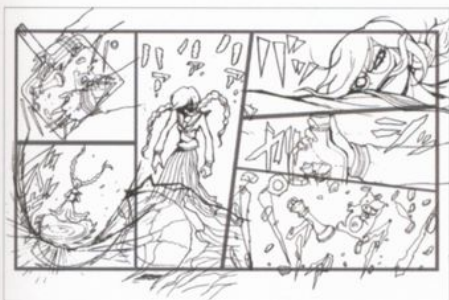
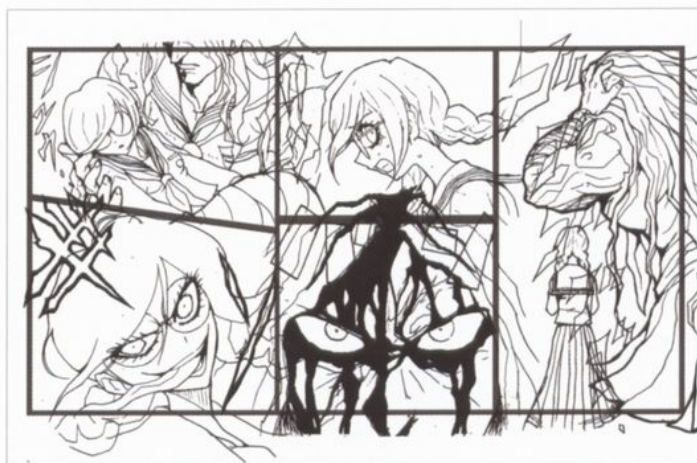
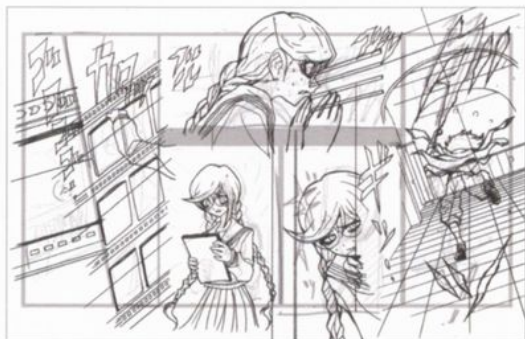
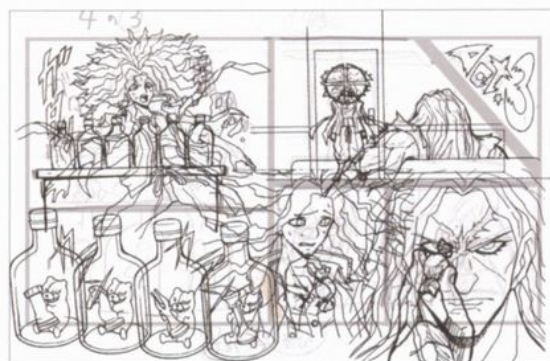
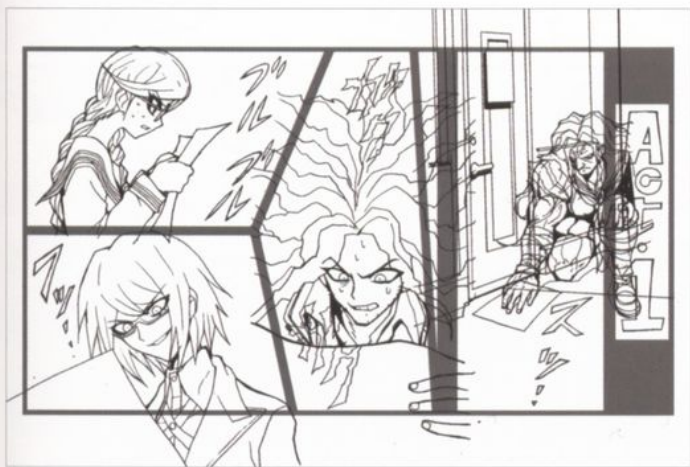
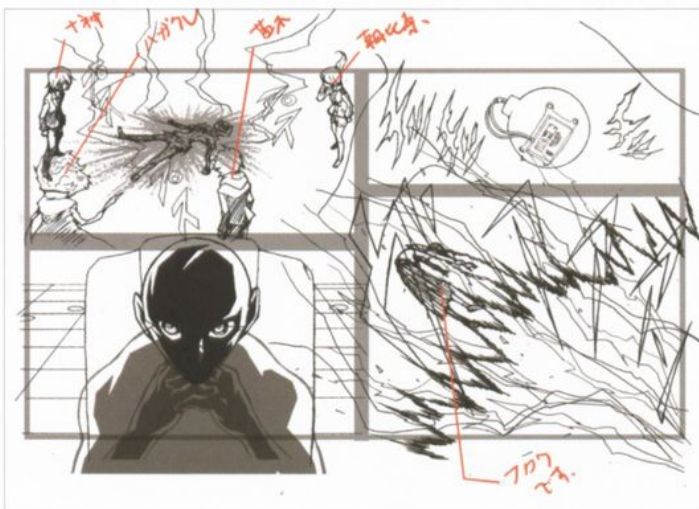
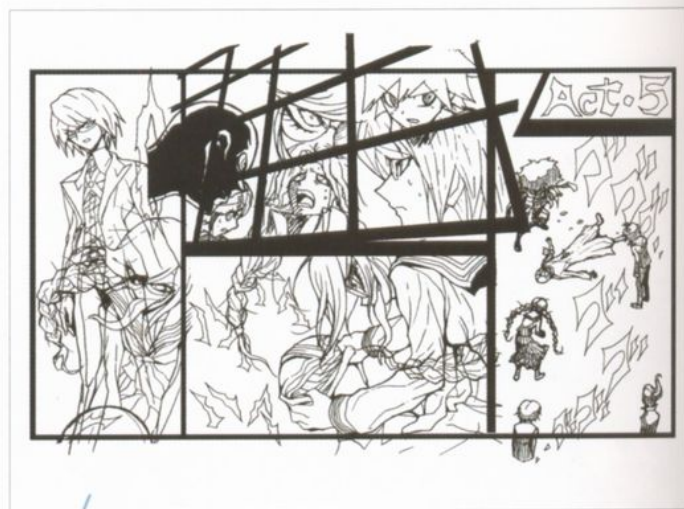
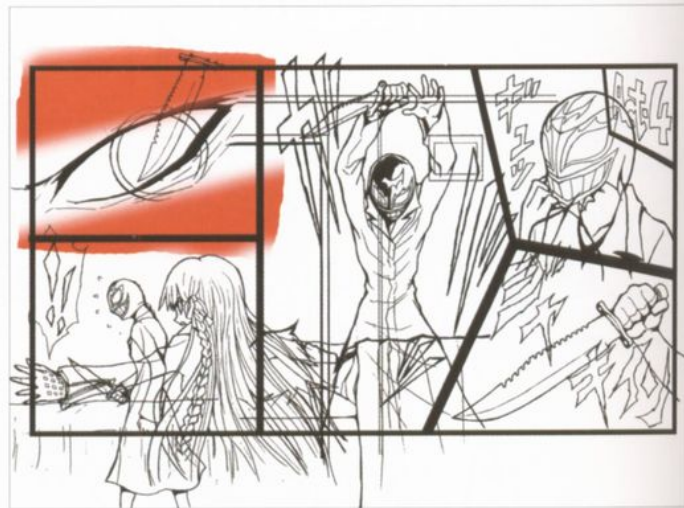
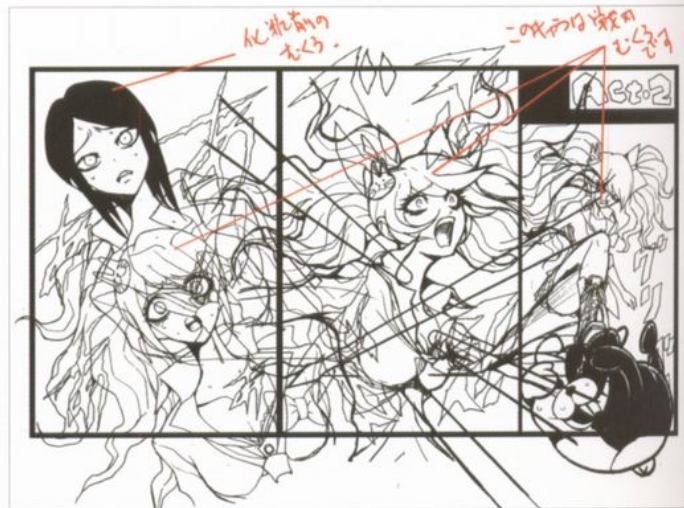
Act・2

Act・3

Act・5

Act・2

ここ白衣の丈
もう少し長くしてください
セーラー服です

Act・5

おしおきムービー

学級裁判でクロと判定された生徒をはじめとする、計8人分のおしおきムービー。"サイコポップ"をキーワードに、狂気と戦慄のなかにも、過度に残酷な描写とならないよう匙加減がはかられている。なお、プロローグで処刑されているのは学園長だ。

学園長おしおき宇宙旅行

大和田紋土おしおき モーターサイクルデスゲージ

Versailles style Witch Hunt Stake
ベルサイユ産 火あぶり 魔女狩り仕立て

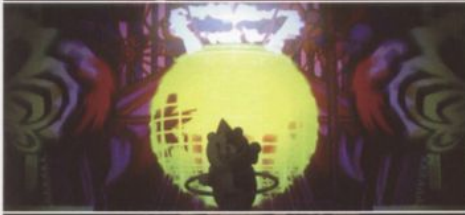
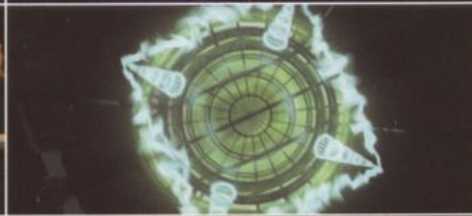
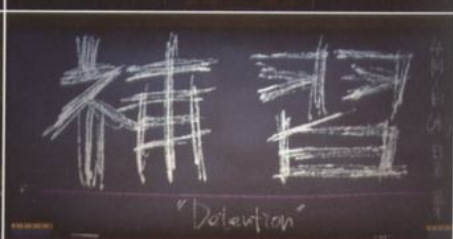
ショベルの達人

"A Dozer Master"

補習
"Detention"
Kuma.
Kuma.
☆「生命の終り」☆
•圧死
•焼死
•毒死
•凍死
•溺死
4月1日(水)

補習

"Detention"

超高校級の
絶望的おしおき
"Super Duper Nasty Torture"

学級裁判のたびに執行される、戦慄の"おしおき"。このムービーを担当した中島大氏に、各処刑シーンの見どころや、絶望を生みだす仕掛けなどを語ってもらった。また、実は全キャラクターの分が考案されていたという、お蔵入りのおしおきプロットも公開する。

＊ おしおきは"テーマパーク"をイメージ ＊

おしおきムービーを制作するにあたり、"テーマパーク"をコンセプトとしました。"(処刑される)各キャラクターの特性を投影した処刑アトラクション"といったイメージです。

とくに考えたのは、そのキャラクターにとっていちばん絶望的な瞬間を作り出すことです。たとえば、自分にとって愛着のあるものに処刑されてしまうとか。本人の気持ちになれば、これほどイヤなことはないです。イヤがらせですね。

恐怖の演出としては、処刑される瞬間よりも、処刑マシーンを認識してから処刑されるまでの間が怖いです。ゆっくりじわじわ、すごいのがくると怖いです。

＊ 全おしおきムービーの解説、そして見どころ ＊

では順番に、全おしおきムービーを解説しましょう。

❶学園長おしおき「宇宙旅行」

プロローグで、モノクマによって最初に処刑される学園長を描いています。教室で処刑マシーンの宇宙船に乗せられ、宇宙を旅して落ちてくる、お星さまキラキラムービーです。

これはプロローグだけに「ダンガンロンパ」のビジュアル全体の印象を決めてしまうムービーです。当初はもっとグロかったんですけど、サイコでポップな印象にするのに苦労しました。

❷桑田怜恩おしおき「千本ノック」

野球少年である桑田が、野球場の処刑セットで千本ノックを体に受けます。処刑マシーンのガトリングピッチングマシンは上下&回転運動により、全方位から軟球をヒットさせます。

実は、まだ「ダンガンロンパ」プロジェクトが企画段階のころ、プレゼン用に作った映像です。なので、ほかのムービーと印象が少し違うと思いませんか？　まだキャラや世界観が固まってなかったこともあって、マジで処刑してる感じが怖いと思います。

このムービーの完成によって、ビジュアルの"2.5D表現"などがだんだん固まっていきました。3回ほど作り直した、いちばん大変だったムービーです。

❸大和田紋土おしおき「猛多亜最苦要弟酢酢華恵慈」

モーターサイクルデスケージと読みます。モチーフは族のバイク、そして某童話です。サーカスの処刑セットで、バイク、ケージ、バター工場の各処刑マシーンによっておしおきされます。

処刑の最終工程では、化学反応によって大和田の脂肪分はバターに、それ以外はプラスチックになります。バイクは生物ではないので反応が起こりません。その後、バターはモノクマがパンケーキに塗って食べちゃうので、生物室の死体安置所にはプラスチックの箱のみが入っています。

いろいろな意味で、もっともサイコポップなムービーです。頭が悪そうなバイクのデザインや、バターのパッケージなどに、とくにこだわりました。

❹セレスティア・ルーデンベルクおしおき「ベルサイユ産火あぶり魔女狩り仕立て」

火事が起きたので消しに行ったら轢いちゃった、という処刑です。
処刑セットは舞台、処刑マシーンは消防車。

セレスはマリー・アントワネットのような人物に憧れているため、美しく処刑されることはむしろ本望なのかもしれません。それだとモノクマ的に"絶望"が足らないので、消防車による展開を考えました。ゴシックな雰囲気作りと、炎の表現に苦労しました。

❺アルターエゴおしおき「ショベルの達人」

世の中には、ショベルカーで針の穴に糸を通すような達人がいます。そういった職人の技を駆使して、工事現場でショベルカーを処刑マシーンに、アルターエゴを丸いオブジェに変えてみました。

恐らくプレイヤーがもっとも怒りを感じる処刑だと思います。パソコンがだんだん壊れていく表現がたいへんでした。

❻苗木誠／霧切響子おしおき「補習」

これは学校的なるものに、じわじわ追い詰められる処刑です。モノクマ先生と授業に励みつつ、長大な教室を、処刑マシーンのプレス機のあるところまでゆっくりと移動していきます。苗木(霧切)は拘束されてはいませんが、授業中的呪縛により、立ち上がることができません。

このムービーでは小物にこだわりました。どこでも授業ができる教卓カーや机、プレス機など、PSPではわかりにくいですが、かなり細部まで作り込んでいます。

❼江ノ島盾子おしおき「超高校級の絶望的おしおき」

別名"江ノ島盾子全部入り"です。いままで登場したすべての処刑セット、すべての処刑マシーンが使われています。

江ノ島にとって処刑はすごく楽しい事のようです。ただし江ノ島は飽きっぽい。ラスト一瞬、真顔になるのは、処刑に飽きた顔です。江ノ島のピュアな笑顔にはこだわっています。

＊ 実はもっとグロかった!?　ボツになった処刑 ＊

制作裏話的なものとしては……学園長のおしおきに使われる処刑マシーンは、初期のイメージでは宇宙船ではなく、処刑器具のアイアンメイデンだったんです。これに食われるシーンがとてもグロく、ボツって今のデザインになりました。

もうひとつ、桑田の処刑も初期のイメージでは軟球ではなく、実弾が使われていました。グロイというか、普通なのでボツになりました。

そして江ノ島の処刑。初期のイメージではもっと壮大なものを考えていました。すべての処刑マシーンをピタゴラスイッチでつなぎまして、そこに江ノ島を流し、ワンカットで追いまくるというライブ感のあるものでした。ただ、制作時間が足りなくて、現在のものとなりました。

最後にプレイヤーのみなさんへ。処刑ムービーのたびに心が折れまくるゲームですが、最後までプレイしてくれてありがとうございます。

公開! 本当は全員処刑されていた!?
使われなかったキャラクター別おしおき案

●「石丸清多夏処刑：石丸清多夏首相就任パレード」
豪華なパレード。群衆が「石丸首相万歳!」のプラカードを持っている。
石丸は車の上から民衆の声援に応えている。
次の瞬間、スナイパーライフルで狙撃される石丸。
ライフルを手に立ち去るモノクマは、太い眉毛に葉巻をくわえ、伝説の殺し屋のよう……。

●「十神白夜処刑：人間★失格」
奈落へと落ちていく十神は大きなゴミ箱の中に落ちる。
這い出ると、そこは西洋の街並みを模したセット。
汚れた浮浪者のようになってしまった十神は、小学生風のモノクマ集団に石を投げられる。
必死に逃げると、セットは舞台のように回転し、雪の街並みに。
寒さと痛みに凍えながら、惨めに口から血を吐いて息絶える。

●「山田一二三処刑：ぶー子あやうし！　大怪獣襲来！」
巨大なモノクマが暴れている。うろたえる山田。
すると空から、プリンセスぶー子が飛来してくる。
巨大モノクマと戦い始めるぶー子。
山田は、巨大モノクマとぶー子の戦いの板挟みにあい、両方から殴られる。
最後にぶー子と巨大モノクマの必殺ビームの両方を食らって死亡。

●「葉隠康比呂処刑：クイズ！　3割の確率で聞きました！」
クイズ番組のようなセット。奥にABCと書かれた3つの扉。
「3分の1の確率で処刑!」
葉隠はAの扉に入ろうとするものの、扉に足が生え、走って逃げてしまう。
Bの扉も走って逃げてしまう。
立ちはだかるCの扉。葉隠はいやいやと首を振っている。
扉から口のようなものが現れ、パクリと食われてしまう。

●「舞園さやか処刑：舞園さやかinファイナルステージ」
巨大なトラバサミになってる舞台の上で完璧なステージを披露。
ステージの右端に採点パネルがある。
1点、2点とランプが下から順に点灯していく。20点で合格だが……。
合格ラインに達しそうなところでモノクマがランプを壊し、見事不合格!
と同時にトラバサミが閉じ、処刑END。

●「朝日奈葵処刑：ウォーター・イリュージョン・ショー」
プールの水槽の中にいる朝日奈。水槽の上には手品師風のモノクマ。
モノクマがステッキを振ると、水槽に幕が下りる。
ドラムロールの後で幕が上がると、水槽にはサメの大群が。
驚く朝日奈。またもやドラムロールで水槽に幕。
次に幕が上がったとき、朝日奈の姿はない。
手品成功で拍手が起きる。自慢げなモノクマ。

●「腐川冬子処刑：はじめてのイタズラなチュウ」
真っ暗闇に放り出される腐川。
遠くに立っている十神の元に走る腐川。十神に飛びつこうとした瞬間……!
2人の間に巨大なローラーが出現。
逃げようとするも、時すでに遅し。
腐川はローラーに巻き込まれ、ぺらっぺらの紙になる。

●「大神さくら処刑：銀河まるごと超大戦」
荒野に立つ大神。その周辺にいろんな武将や戦士、気を操る宇宙人やらが現れる。
大神は次々と敵を蹴散らしていくが……それでも、どんどん現れる。
やがて、ぎゅうぎゅう詰めになり、敵の中に埋もれるようにして圧迫死。

●「不二咲千尋処刑：スーパー・不二咲・ブラザーズ」
周囲がファミコンのような8ビットワールドに。
横スクロールアクションのような画面を走り出す不二咲。
不二咲もドットのキャラクター。
がんばって進もうとするが、ドットモノクマの大群が押し寄せ、ドットの不二咲が弾け飛んで終了。

TOPICS

Web限定
『ダンガンロンパ』CMムービーの一部を紹介

ここで紹介するのは、Webで配信されている『ダンガンロンパ』CMムービー。以下の3本は公式サイトでも視聴できる。ニコニコ動画やYouTubeでは、このほか『おかいモノクマ』『走るモノクマ』というパロディCMも公開されているので要チェックだ。

『ダンガンロンパ』公式サイト	http://www.danganronpa.com/
spikeニコニコちゃんねる	http://ch.nicovideo.jp/channel/ch76
YouTube　SPIKE CHANNEL	http://www.youtube.com/user/SPIKECHANNEL

PSP『ダンガンロンパ』 狩猟参戦!!

取り囲む無数の兵士たちを、まさにオーガのごとく、たったひとりで撃破していく大神さくら。そして最後にはモノクマが待ち受ける。オーガ無双!?　狩って狩って狩りまくる!?　そんなキーワードを連想させるムービーだ。

PSP『ダンガンロンパ』 包丁ぐるぐる

「おでこにバットを当てて、下を向いて10回まわって」というアレを、バットではなく包丁で実践するモノクマ。まわったあとは当然フッラフラで‥‥わ、わ、こっちくんな!!　もしかして、これはおしおきなのか!?

PSP『ダンガンロンパ』 モノクマ次回作!?

迫りくる何かに追われ、必死に走って逃げ続けるモノクマ‥‥。いったい、何に追われているのか!?　『ダンガンロンパ』のすぐあとに発売された、PSPの超人気タイトルの追撃から逃れようとしているのだろうか!?

マップ設定画

希望ヶ峰学園とその寄宿舎という、閉ざされた世界を形作る背景美術。その一部を紹介する。ラフスケッチやイメージ画のほか、3Dモデルからレンダリングされたビジュアルも掲載。3D空間に2Dイラストが配置された、2.5D空間の制作過程が垣間見える。

寄宿舎

食堂イメージ

厨房　3Dレンダリング

大浴場　3Dレンダリング

大浴場　脱衣所イメージ

希望ヶ峰学園1階

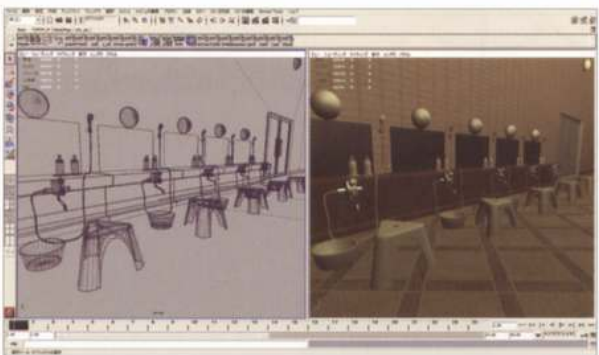
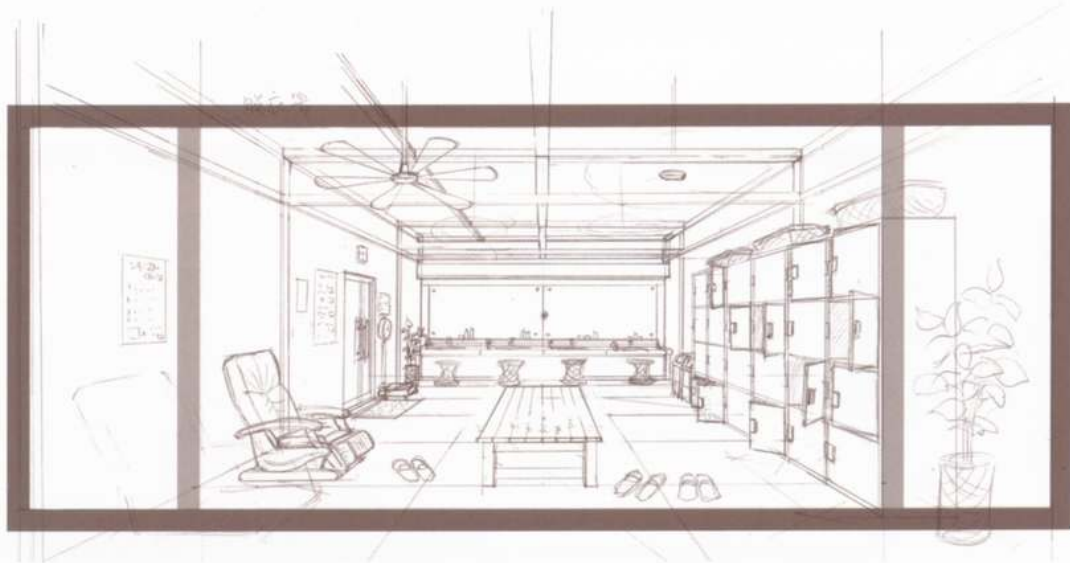
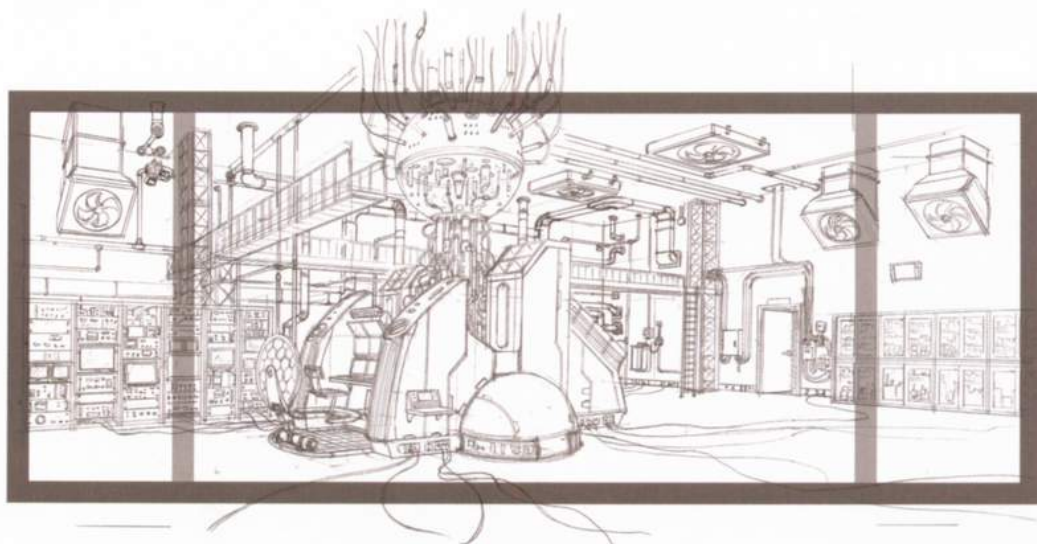
玄関ホールイメージ

玄関ホール　3Dレンダリング

体育館イメージ

希望ヶ峰学園2階

図書室イメージ

図書室

希 望ヶ峰学園3階

物理室イメージ

希 望ヶ峰学園4階

情報処理室イメージ

情報処理室 3D モデル

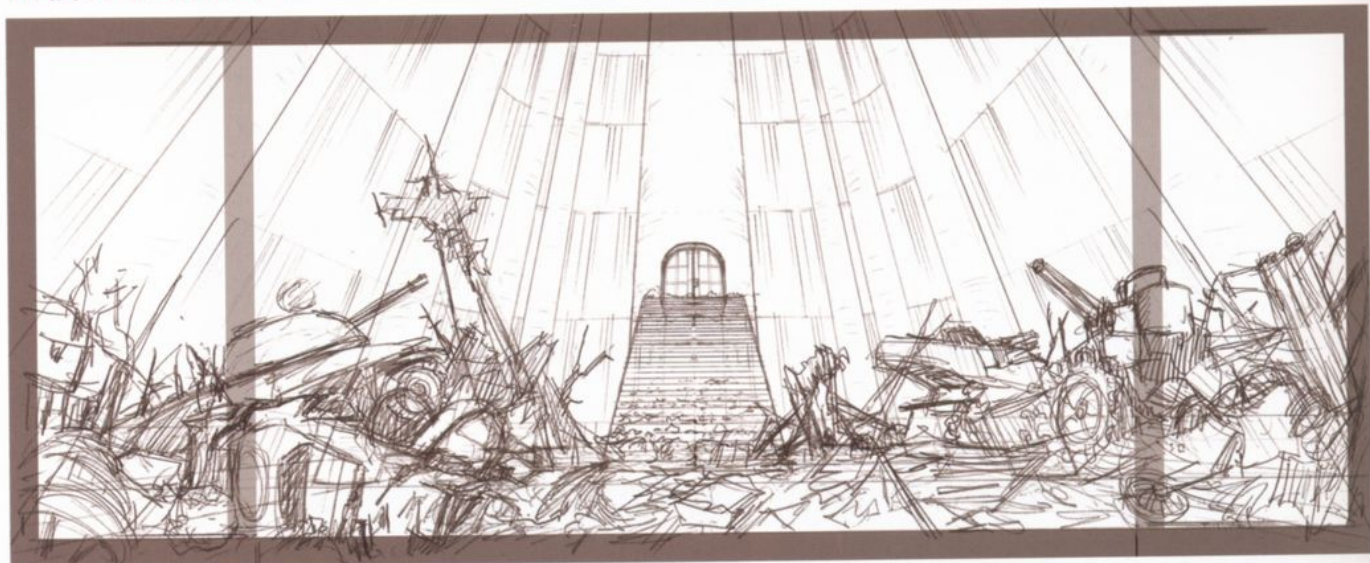
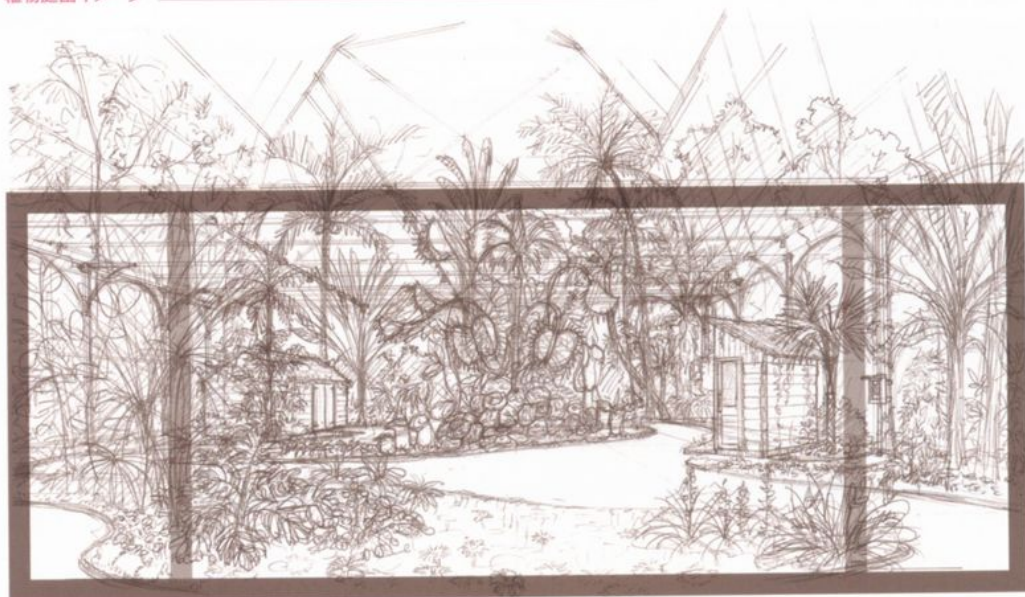
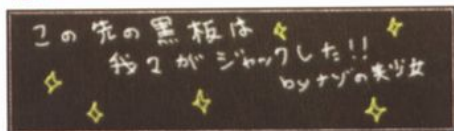
情報処理室 2.5D モデル

希望ヶ峰学園5階

植物庭園イメージ

希望ヶ峰学園？階

???（トラッシュルーム）イメージ

教室黒板落書き

1B

2A

2B

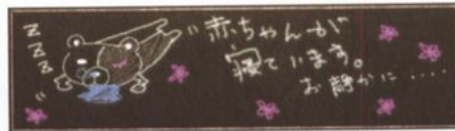
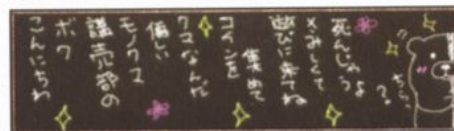
3A

3B

4A

4B

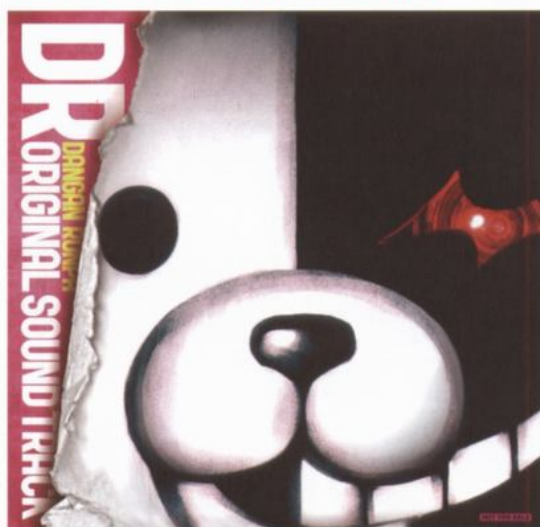
5A

5B

検討されたジャケット案を掲載。初期のアイデアから決定稿に至るまで、主人公たちよりもモノクマがフィーチャーされたデザインが圧倒的に多い。初期には「大山のぶ代氏推薦」の帯があるパターンも候補に挙がっていた。タイトルロゴの変遷にも注目。

『ダンガンロンパ』には、通常予約特典である『しゃべる！ モノクマストラップ』のほかに、全7種類の店舗別予約特典が用意された。その一部を紹介する。ちなみに、店舗別にデザインの異なるオリジナルサウンドトラックだが、収録されている楽曲は同一。

店舗別予約特典

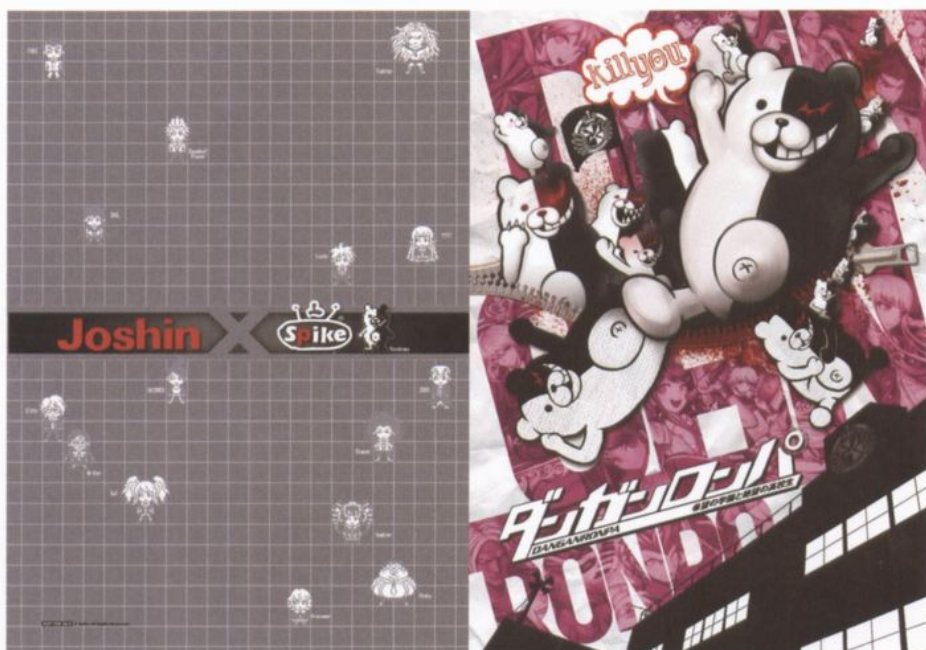
オリジナル サウンドトラック（古本市場 予約特典）

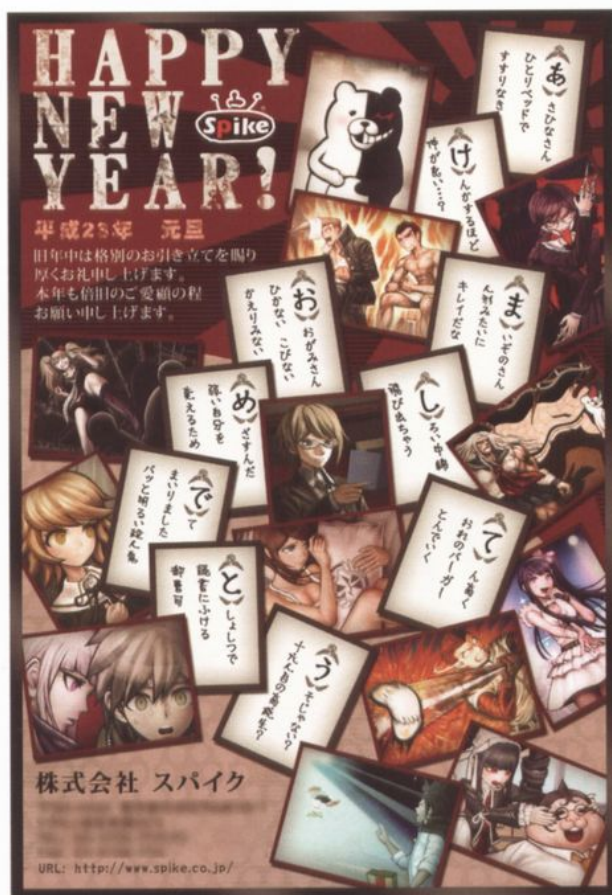
オリジナル サウンドトラック（メッセサンオー 予約特典）

オリジナル サウンドトラック（メディアランド 予約特典）

無料WEBコミックサイト"ファミ通コミッククリア"連載WEBコミックの特典コミックス化 GameTSUTAYA・WonderGOO

漫画イラスト：燈谷朔（とうやはじめ）

マイクロファイバークロス（アニメイト 予約特典）

オリジナルクリアファイル（上新電気 予約特典）

2011年度 年賀状

非売品のグリーティングカード。当初はクリスマスカードのみの予定だったが、担当スタッフによって年賀状も4パターン作られた。そのうち左上のものは、デザインを一部変更し、『コミックマーケット79』にて『ダンガンラジオ』DJCD購入者に配布された。

FILE
インタビュー
INTERVIEW

DIRECTION TEAM INTERVIEW

ディレクションチームインタビュー

『ダンガンロンパ』を生み出した開発陣へのインタビューを敢行！ 奇抜なゲームシステムがいかにして誕生したのか？ ゲームコンセプトである「サイコポップ」が決まるまでの紆余曲折とは？ 秘話満載の回答に注目しよう。

――今作は「アドベンチャーゲーム」のジャンルに分類されるかと思いますが、「スピード感」「アクション性」が盛り込まれているという点で、従来のアドベンチャーとは一線を画すものとして仕上がっています。その狙い、コンセプトを教えてください。

寺澤　もう、ぶっちゃけちゃっていいんだよね（笑）。はじめに小高がこの企画を上げてきたときに、「これ、好きだな、やりたいな」と思ったんですけど、アドベンチャーゲームが売れていないというマーケティング的な現実に直面したんですよ。だから、このまま企画を進めていっても、会社からOKが出ないだろう、と。だったら、もうジャンルを変えてしまおう、「これはアドベンチャーゲームじゃないんだよ」というところから会社を説得しようと思ったんです。そこで、みんなで「ハイスピード推理アクション」というジャンル名を考え出して。でも、会社に「ジャンル名は新しくても内容はアドベンチャーでしょ？」とツッコまれてしまっては意味がないので、ホントにいままでにないものを作り出してみよう、というところからはじまっています。ジャンル名が先にありきで、どんなゲームシステムにしたらこのジャンル名でイケるのか、というところを構築していったという感じですね。

小高　「ハイスピード推理アクション」って、打ち合わせの席でポンっと出てきた言葉なんですよ。で、「その言葉のノリはいいぞ」とみんな飛びついたんですが、「しかし、なんだ？」と（笑）。ちょっと、とまどいましたね。

寺澤　当初は「ハイスピード推理アクション」の前に「スタイリッシュ」がついてたんだけどね。「スタイリッシュハイスピード推理アクション」（笑）。

菅原　そうでしたよね。小高の書いたプロットは、かなり"とんがった"ものだったので、ゲームシステムも"とんがった"ものにしなきゃいけないと、「推理アクション」というキーワードが出てきたんですけど……、まず、「推理アクション」って前例がないじゃないですか。当然、とっかかりも何もない。そこで、小高のシナリオにあった「学級裁判」や「超高校級の●●」という要素から発想をふくらませて、「ノンストップ議論」など「学級裁判」の各モードができていったという感じです。

小高　やっぱり、「推理にアクションを混ぜていいのか、アクションがジャマなんじゃないか」というところには、弱気になったり、びびったりしていたときもあったんですけど、最終的には「やるしかねぇ」っていう感じで、今のシステムになったという感じです。

――先ほど、当初はジャンル名に「スタイリッシュ」という言葉がついていたという話が出ましたが、それもテーマのひとつだったんですか？

齊藤　最初に上がってきた企画って、"とんがって"いるだけに、万人に受け入れられるような"まろやかさ"がなくて。だから、誰もがわかりやすい言葉を使って、「スタイリッシュハイスピード推理アクション」って路線でいきましょうよって提案したんです。開発からしてみれば、自ら「スタイリッシュ」って謳っちゃうのは、逆にかっこわるいんじゃないのって思いもあったんですけど、ユーザーさんが手に取りやすいものにするために、プロデュースサイドから提案していったんです。

丸谷　逆に、僕からしてみれば、最初のとがった企画をより際立たせる方向で出てきたジャンル名という感覚があります。会社を説得するために、よりとがった……インパクトのある印象にしようとして、企画にいろんなキーワードを乗せていって、いまの形になった。

齊藤　初期段階ではポップな面よりも、血なまぐささ、陰惨さが強い企画だったんです。タイトルも「処刑学園」とか、いまよりももっとズバッとしたもので、こういうビジュアルの生徒たちが学校で殺し合いをやっちゃうよ、みたいな……。インパクトが"強すぎる部分"が多くあって、でも、そこを全部丸くしてしまうと、誰の心にも残らなくなってしまう。とがった部分をほどよく残しつつ、プロデュースのほうで「こうしたら、うまくおさまるんじゃないの」と提案していった感じですよね。

小高　僕は最初、陰惨なイメージで取りかかってたんですけど、処刑シーンの表現方法とかは、グラフィック周りの人たちに好きにやらせたんです。その結果、たとえば処刑場に連れていかれるシーンがドット絵でファミコン風になってたりして、陰惨さがない。僕自身もそれを「いいんじゃね」と思って、陰惨なイメージに固執しませんでした。だから、みんながなにかに固執しなかったのが、奇跡的にうまく合わさって、スタイリッシュに見えたり、ポップさが出ていたりするんじゃないか、と。

寺澤　でも「スタイリッシュ」っていう言葉、最終的には残らなかったね（笑）。プロデュースが考えるスタイリッシュと、開発が考えるスタイリッシュと、マーケティングチームが考えるスタイリッシュがバラバラになっていて、なかなか方向性が決まらないなか、最終的に「サイコポップ」になった（笑）。そう、最終的なキーワードは「サイコポップ」なんですよ。この「サイコポップ」も、今でこそみんなで共有してるんだけど、最初はイメージの統一がなかなか図れなかった。

齊藤　スタイリッシュにしても、ポップにしても、言葉の意味が広いから。たとえばファッション分野でのスタイリッシュなのか、最先端テクノロジーといった分野のスタイリッシュなのか。ひとりひとりが思い描くスタイリッシュがぶれていたので、最終的にひとつのイメージを共有するまでがたいへんでしたよね。

――今の齊藤さんのお話では、当初は「処刑学園」というタイトルだったとか。「ダンガンロンパ」というタイトルが決まるのにも、紆余曲折あったんでしょうか？

寺澤　最初は「処刑学園と絶望の高校生」だっけ？ もっといろいろあったよね。

菅原　そのあと「希望の学園と絶望の高校生」になって、しばらくはその仮タイトルで開発が進んでました。そろそろ正式なタイトルを決めようということになって、開発スタッフみんなでタイトル案を出し合った末、キャラクターデザイン担当の小松崎が提案した「ダンガンロンパ」に決まったんです。ただ、それまで使っていた「希望の学園と絶望の高校生」というのもなじみがあるし、小高もどうしても残したいというので、サブタイトルにもってきたという経緯です。

寺澤　タイトルでも、アドベンチャー色を払拭したいというのがありまして。「希望の学園と絶望の高校生」だと、どうしてもアドベンチャー系やノベル系を連想させるタイトルじゃないですか。そんなとき、「ダンガンロンパ」っていう案をキャラデザの小松崎が出してきて、割とみんなの心に残ったんですよね。なんだか一瞬わからないのがいいねって。漢字で「弾丸論破」というのも考えたんですが、わかりやすい半面ゴテゴテしてる。カタカナにすると、一瞬なんのことだかわからないけど、ゲームの内容を端的に表しているし、何よりアドベンチャー色を感じさせないってところが大きかったですね。

齊藤　それに、なんか、スピード感もあるし。ゲームの内容を伝えるのがタイトルだ、と考えたとき、メインの「ダンガンロンパ」でアクション性やスピード感をイメージできて、サブの「希望の学園と絶望の高校生」で世界観がイメージできる。なんだかんだいって、いいタイトルなんじゃないかなと思いますね。

YOSHINORI TERASAWA
プロデューサー
寺澤 善徳

YUICHIRO SAITO
アシスタントプロデューサー
齊藤 祐一郎

――では次に、このゲームの特徴である「学級裁判」について聞いていきます。まずは「ノンストップ議論」からお話を伺えればと思うのですが。

菅原　当初「ノンストップ議論」は「ニコ動モード」って通称で呼ばれていて……ニコニコ動画で画面一面にコメントが流れていく動画のイメージです。あんなふうに一気にテキストが表示されて、そのなかから正解を探すみたいな、「ウォーリーを探せ！」的な時期がありましたね。まだ「推理アクション」というジャンルになるまえの段階ですけど。「推理アクション」でいこうと決まってからも、テキストを動かす部分は残したいというのがあって。緊張感やスピード感といったものを表現するのに必須でしたから。そこに、自分の言葉を撃ち込むという要素を入れていって、現在の形になっていったんです。

齊藤　いままでのアドベンチャーゲームでは、誰が犯人だ、凶器はなんだという選択肢が表示されて、カーソルで選んでいくというスタイルがスタンダードですよね。推理を進めるのにわかりやすいから、この形ができあがったと思うんですけど、物語にだけ集中するのではなく、アクション性を取り入れている「ノンストップ議論」のシステムを聞いたときには、いままでにない形でおもしろくなりそうだと思いました。早く試してみたいから、早く開発を進めてくださいよと言ったのを覚えていますね。

丸谷　普通に答えを探して当てるだけではないぶん、バランス調整が大変になるなというのは、企画書の段階からわかっていましたけど。菅原1人でバランス調整していて、それはもう大変そうでしたね。

菅原　ええ、まあ（苦笑）。実は、当初の「ノンストップ議論」では議論がループしなかったんです。これだと、プレイヤーが推理する暇がなくて、結局なにもできないまま終わってしまうこともあって。で、推理できてないのに、そのままストーリーを進めてしまうのもおかしいし。これをどう解決しようかと、スタッフで会議を重ねたんですが……会議って、たいてい話が脱線していくんですよ。「今日何食べたの？」とか、「なんかネコが可愛い」とか（笑）。そうしてしばらくすると、「で、議題はなんだっけ？」と振り出しにもどって、結局答えが見つからないまま会議が進んでいく。そんなことから、議論をループさせたらプレイヤーに考える時間を与えられるかなってアイディアが出てきたんです。

寺澤　会議では相手の発言を「聞き逃す」っていうことが発生するし、また、口を挟もうと思ったのに挟めなかったり、相手の発言にツッコミたいんだけど、とりあえず最後まで話を聞こうって思うこともあるじゃないですか。それを表現できているのが、「ノンストップ議論」っていうシステムの新しいところかなって思いますね。それをうまいことシステムに落とし込んだのは、菅原のすごいところですよね。

――続いて、「マシンガントークバトル」についてお聞かせください。

菅原　「マシンガントークバトル」は、開発当初からあがっていた企画で、激しい口論を表現したいというコンセプトですね。6種類くらいアイディアを出しました。そのなかから、寺澤のひと言で、今の形になったんです。

寺澤　最初はほかのモードのシステム同様、「マシンガントークバトル」もシューティング系だったんですよ。でも、全部シューティングっていうのもおもしろくないから、違うシステムにしてほしいという話をしたんです。

小高　そういえば「違うジャンルのゲームを取り入れよう」というところから考えていって、RPGのようにしようというアイディアも出ましたね。

寺澤　そうそう。スタンダードなRPGの戦闘画面みたいに、相手がいて、HP（ヒットポイント）が表示されて、コマンドを選ぶ、みたいなアイディアもあったよね。ほかにも、横スクロールシューティングみたいアイディアも出た。いろんなアイディアが出たよね。……本当のところ、アドベンチャーゲーム好きなお客さんたちには、アクション要素なんていらないとある程度言われることは覚悟していました。ただ、アドベンチャーゲーム好きのお客さんに向けて完璧なものを作っても、それ以上に広がることがない。ほかの人たちがプレイしてくれない。だから、純粋な推理アドベンチャーゲームとしては80点でも70点でもいいから、アクション要素を入れて、興味を持ってくれる人を増やしたいっていう意識でやったんです。

――「閃きアナグラム」も、そういったコンセプトだったんでしょうか？

菅原　あれに関しては、「閃きアナグラム」という言葉を先に思いつきました。あとは、ノンストップ議論とプログラミングリソースを使い回せるという、大人の事情で……（笑）。

一同　（爆笑）。

菅原　「マシンガントークバトル」と「閃きアナグラム」というモードに関しては、学級裁判にスピード感を出すために取り入れている、というのもあります。このゲームでのスピード感って、表示の速さとかではなく、展開の速さで出してるんです。学級裁判でも、「ノンストップ議論だけをずっとやっていると、どうしてもそのスピードに慣れてきてしまうので、緩急をつけるために要所要所で「閃きアナグラム」や「マシンガントークバトル」を入れたりしました。展開の速さを体験させることで、常に緊張感のある学級裁判に仕立てあげているんです。

――学級裁判では、ほかに「クライマックス推理」というモードもありますよね？

菅原　あれは「火曜サスペンス劇場」のラストシーン近くに、崖の上に追い詰められた犯人と、回想しながらしゃべる主人公ってシーンが必ずあるんですけど、そういう再現ドラマで裁判に決着をつけたいというアイディアがあったんですね。当初は再現ムービーの予定だったんですが、「作業量的にダメ！」と丸谷に言われまして（笑）。

丸谷　今の形だって、相当コストがかかってるんだけどね（笑）。

菅原　そうでしたっけ（笑）。まあ、そんなときに小高が「マンガがいいんじゃないか」というアイディアを出してくれまして、それがすごく良い感じだったので、すぐに仕様をまとめて丸谷を説得したんです（笑）。

――これですべてのモードについてお話を伺いましたが、学級裁判で、このほかに候補にあがっていたアイディアはありますか？

菅原　「理論武装モード」？

小高　あれね。犯人が「聖●士星●」みたいに、「理論」という名の「聖衣（クロス）」を身にまとって、それをはじき飛ばしていくみたいな（笑）。

――それは惜しくもお蔵入り、と。

小高　惜しくもなかったかな。聖衣（クロス）作るの大変だったし（笑）。あとは、レースゲームみたいなのもあったよね？

寺澤　あったねぇ！　チューブの中を、グワーって走るやつでしょ。

菅原　あれは「マシンガントークバトル」のネタのひとつですね。チューブ状のステージがあって、そこを苗木くんが走り抜けるっていう仕様でした。一応、「深層意識」を表現

TATSUYA MARUTANI
ディレクター
丸谷 竜也

TAKAYUKI SUGAWARA
企画／ゲームシステム
菅原 隆行

KAZUTAKA KODAKA
企画／シナリオ
小高 和剛

していて、相手の心の中に到達したらクリアみたいな（笑）。

小高　それも作るのが大変だったので、お蔵入りに（笑）。あとは「PTA」でしょ。

――PTA??

小高　「パーティ・タクティクス・アドベンチャー」（笑）。略して「PTA」だって言ってたんですけど、名前だけで終わりました。学園モノだし、PTAっていう単語を使いたかっただけです（笑）。

――日常編、『学園生活』は、アドベンチャーゲームとしてなじみのある構成になっていますよね。既存のアドベンチャーゲームと比べて、ここを工夫した、ここを改善した、ここで独自性をうちだした、という点を教えてください。

小高　……完全に"ガワ"ですよね、工夫したのは。ゲーム的な部分はオーソドックスにして、学校の雰囲気をどう味わわせるのかとか、キャラクターや教室の見せ方とか、そういう演出面で新しい物を取り入れることで、既存のイメージを一新させたいというのはありましたね。

寺澤　いちばん苦労したところだよね。デザイナーがいろんな実験をしてくれるんですけど、それを見るたびに小高とかが「やばいっすよ～！　これじゃ、やばいっすよ～！」って僕のところに来てね（笑）。かなり迷走してたよね。

丸谷　評価版でも仕様が決まらず、フィックスするまで引っ張ったよなぁ。

寺澤　これが決まらないから、いろんなスケジュールが遅れちゃったしね。

――具体的に、どんなところで苦労されたんですか？

丸谷　どうやったら"変わった"世界観を見せられるかというところで、"絵"においては「2.5D」という、3Dの背景に2Dの絵を載せるという手法を選んだんですよ。でも、その絵のなにがおもしろいのか……見た目なのか動きなのかという部分で、デザインチームとプロデュース側の意見がマッチせず、作っては壊し、作っては壊しっていう期間が半年くらい続きましたね。

寺澤　最終的には、みんなが「すげぇ！」っていうものをデザインチームが出してきてくれたんだけど、途中のものは、僕らには理解できなかったんですよ。僕らがわかりやすかったのは見た目がおもしろいという方向で、見え方がおかしかったり、ゆがんでいたりするところに、すごいインパクトを感じていたんですね。でも、そうじゃない方向でデザインチームが試行錯誤していた時期が長かったんです。それだけに、いまの最終的な形には、「あ、これならすげぇや。最初のより全然いいじゃん」って、感動しました。

丸谷　スケジュールは大丈夫じゃなかったですけど（笑）。

――ここらへんでシナリオのお話に移りたいのですが、まず主役級のキャラクターが15人もいると、書き分けが大変だったのではないかと思います。そのあたりについて、苦労したところを教えてもらえますか？

小高　まず最初に、全員を主役にして、誰が死んでも悲しいというふうにしたい、と思っていましたね。あと、1つのネタで1人のキャラを作るのはやめよう、とも思っていました。1つのネタしかないと、脇役というか、都合のいいキャラクターになってしまうので。だから、1つのキャラクターにいろいろとネタを詰め込んでいくことで、特徴を出していきました。そうすることで、しだいに15人を書き分けられるようになってくるんで。

――ほかにも、キャラクターメイキングでの工夫について、エピソードはありますか？

寺澤　あれだよね、苗木くんの身長でしょ？

齊藤　そうですね。「草食系」じゃないですけど、身長の低い主人公っていうのは、ほかのアニメやマンガの主人公でも人気が高いっていう情報を仕入れたので、小高に言って低くしてもらいました。ネットとかで「苗木くんの身長に萌え」とかっていう書き込みがあったので、「やったな」っていう感じです（笑）。

小高　あとは、各キャラクターの口調ですね。あざとくなりすぎず、それでいてセリフだけを見ても、誰がしゃべっているかわかるようにという書き分けには、工夫したつもりです。あと、"キャラ立ち"っていうのは、結局ゲーム中での"雑談"で作られていくと思っているんですよ。だから、ストーリーの本筋と関係ないところで話しかけたりしても、それなりにおもしろい会話が成り立つように、気を遣いましたね。

――では、最後に読者へメッセージをお願いします。

小高　発売後のタイトルを育てられるのはユーザーさんしかいません。ぜひ、このタイトルを育てていただきたいと思います。後はお好きに楽しんでください。

菅原　『ダンガンロンパ』は、停滞ぎみの今のゲームシーンに、一石を投じる事ができたかなと思います。その波紋がユーザーのみなさんに少しでも伝わって、楽しんで頂けたなら幸いです。今後は、ユーザーさんと一緒に『ダンガンロンパ』を育てていけたらなと思います。ファンブックだけ買って、ゲーム買ってない人はおしおきです。

丸谷　振り返ってみると、この企画って実は1回ボツになってるんです……。それでも何とか作りたいという小高らスタッフの強い意志があって、いろいろなことを模索しながらなんとか開発までたどり着けたことを思い出します。とにかくスタートさせることしか考えていなかったぶん、スタートした後には色々苦労したことは山ほどありました。無謀なスケジュールも試行錯誤の繰り返しも、それでも各スタッフが「どうしたらおもしろくなるか」「新しい感覚が出るか」を模索しながら、足りない時間の中で最大限の力を発揮し、それをできるかぎり入れ込んだ内容になってますので、ぜひ遊びつくしてみてください！

齊藤　まずは『ダンガンロンパ』を手にしてくれたこと、そしてこの本を手にしてくれてありがとうございます。僕たち開発チームは、このタイトルでいろいろとチャレンジしてきたんですが、まだまだ『ダンガンロンパ』を育てていきたいと思っていますので、引き続きよろしくお願いします。

寺澤　推理アドベンチャーとして100点をめざして作ったゲームではなくて、そこは70点、ここは80点、でもいいから、とにかくいろんな人の目に留まってほしくて、"とがった部分"をたくさん用意しました。アドベンチャーっていう枠にとらわれないっていうところもそうなんですが、いろんな人に知ってもらう、触ってもらうために、わかっていながらあえてやっているつもりです。だから、賛否両論いっぱいあると思います。でも、遊んでもらえれば、きっとこのゲームのいいところを見つけてもらえるんじゃないかと。『ダンガンロンパ』の世界が、この先どういうふうにつながっていくか。それは、このタイトルを応援してくれているユーザーさんからのさまざまな貴重なご意見も参考にさせていただきながら、一緒に育てていければなぁと思っていますので、これからもよろしくお願いします。

――ありがとうございました。

DESIGN TEAM INTERVIEW

デザインチームインタビュー

超高校級のキャラクターは、どのように描かれたのか？　そして、彼らが閉じ込められ、絶望的学園生活を送る『希望ヶ峰学園』を、どのように作り上げたのか？　そこには、"混沌"とも言うべき"迷走"があったというが……？

――今回のマップは「2.5D」という3Dと2Dが融合した、斬新な形になっています。まずは、この形になった経緯を教えてもらえますか？

河原　まずコアなアドベンチャーファンだけではなく、より広いユーザー層に遊んでもらいたいということで、単なるテキストアドベンチャーと受け取られるような作品にはしない、というチーム内の共通認識がありました。ビジュアルについても、新しいもの、カッコイイもの、オシャレなものが好きな人にフックするようにと考え、ネット上で公開されている動画作品やFlashアニメ、深夜枠のTVアニメ、イラスト、webサイトなど、チームのみんながカッコイイと思うものをとにかく大量に漁ったんです。そのなかでもっとも影響を受けたものは、「飛び出す絵本」ですね。キャラの2D絵の魅力をそのまま活かしつつ、テキストアドベンチャーらしからぬ3D表現を取り入れるということで今回の狙いに完全にマッチしていました。部屋（マップ）に入ったときの表現も、飛び出す絵本からの連想で生まれたものなんですよ。

――開発は順調でしたか？

河原　もう迷走状態ですよ（笑）。今回の開発チームで特徴的だったのは、自分の担当以外のことでも、バンバン口を出してくるってことだったんですが、マップについても「こんなのがいいんじゃないか」って、いろんなネタを持ってくるんですよ。それをこっちがちゃんと取捨選択すればよかったんですけど、結局あれもこれも試そうってことにしちゃったんで……迷走です（笑）。

――そもそも、マップ全体のデザインコンセプトは、どういったものだったのでしょうか？

河原　陰惨な事件が起こる閉鎖的な空間ということで怖さの味付けは必要ですが、ホラーゲームっぽく汚れや破損による味付けをしても荒んだ雰囲気になってしまい世界観に合いませんので、荒んでいるのではなく歪んでいる感じを出すことを心がけました。空間（部屋の構造）そのものの歪みで不安定な感じを表現し、配置物の奇妙さでその空間を支配する者の精神的な歪みを表現したつもりです。終盤に登場する「5-C教室」や「寄宿舎2階」は例外的に荒れた感じの空間ですが、こちらは素直に怖い感じに荒らせばよかったので考えるのは楽でしたね。あとは、ある時期からチーム内にサイコポップというわかるようなわからないような合言葉が広まりましたので、そこも意識したり忘れたりしました（笑）。

――開発初期は、どんなマップだったんですか？

河原　開発初期は、手描きの絵をポリゴンの板に貼って配置して、基本的に画面はモノクロという作り方をしていましたね。企画段階で社内プレゼン用に作ったムービーがこの表現だったので、とにかくそこからスタートしました。でも、開発がスタートすると、プレイヤーが操作する絵として見たときに画面が寂しかったり、描かれているものがわかりづらかったり、そのままではゲームの背景表現としては使えないという結論になったんです。

――そのあたりから、「迷走」が始まったと。

河原　そうなんですよ。そこからは試行錯誤の連続で、みんなの集めた資料のなかからカッコイイと思う部分を抽出してPSP上に再現してみようと実験を繰り返しました。でもどれもうまくいかずに迷走してしまって……。それで時間的にギリギリの時期を迎えたため、最後に一度頭をリセットして基本の教室を組み直してみたところ、なぜか満足できる絵が得られましたので、以降の部屋はこれを基準に制作、調整を行いました。迷走していた時期のことを考えると、どうして最終的に落ち着いたのか正直わからないです（笑）。「トンガったものを！」と意気込んでいたときにはうまくいかなかったんですが、その試行錯誤の間に得たエッセンスのようなものがあって、それがあったおかげで最後に開き直って素直に表現したときに、うまくいったのかなと思っています。

――具体的に、「ここにこだわって作った」という点を教えてもらえますか？

堀内　時間がなかったから、こだわるのも大変でしたよ（笑）。毎週、設定画をあげていかないといけないし。私は平面のマップを描き起こすだけなので、それが3Dになった結果噴出する問題がわからないんですよね。だから、私が設定したマップをあとで3Dや2.5Dにした人たちが苦労したんじゃないかなぁ。あ、物理室はこだわったというか、プランナーからの注文が「空気清浄機なんだけど、タイムマシンみたいなもの」っていうわけわからないものだった（笑）。だから、いろんなものをくっつけて、あの形にしておきました。

――ほかにはいかがですか？

松倉　気に入ってるのは　各教室ですね。すべて壁のデザインが違っていて、アニマル柄を基本にカラフルな壁にしているんです。あと、さっき河原も言いましたけど、マップに入ったときの表現がとてもよくできていますよね。何度観ても楽しいです。

新浪　各キャラクターの個室も、本当は注目してもらいたかったんですよ。当初、ほかの部屋と同じように入室できる予定でデータも用意してあったんですが、諸般の事情でカットされてしまい非常に残念に思っています。アニメーションも仕込んでありましたし小ネタもいっぱい詰め込んであったので。

――そうだったんですね！　それはもったいない。

新浪　好きに作っていいってことだったんで、キャラに縛られるところで苦労したんですが、個人の個性を考えるのがすごく楽しかったんです。もともと私がゴシックロリータが大好きだったっていうのもあって、セレスの部屋は特に楽しかったですよ。この部屋で紅茶をのみながらクラッシックを聞いて、お花をいっぱい置いて、蝋燭をともしてへんな儀式をしたりとか（笑）。棺を置いてみたんですが、それは小物入れとして使っていて、中には等身代人形が入っていたりするんじゃないかとかっていう妄想も（笑）。

小松崎　そういえば、教室の黒板も新浪さんのアイディアなんですよね。

新浪　あれは最初、黒板にドットアニメを投射するはずだったんですよね。でも、諸般の都合でなくなってしまって。それで、デザイナー1人ひとりがおもしろい絵を個々に描こうっていうことになったのですが、みんな本当に時間がなくて、比較的手が空いていたときに「好きにしていいよ」と言われてしまったので、本当に好きにさせてもらったんです。ここぞとばかりにモノクマをいじり倒しました（笑）。

――あれには"裏設定"がある、と聞いたのですが……？

新浪　最初は各キャラが描くっていう設定を考えたんですが、死んじゃう人も多いですし、十神とか絶対書かない人もいるなんて話もあったので、このなかで最後まで生き残ってこういうことをしそうなキャラと言ったら……、ということで朝比奈が書いたという設定を勝手に作ってしまいました（笑）。普段ならフォントを使ったりするのですが、朝日奈は字が下手なのでは……と思い、結局手書きで雑に遊ぶことにしたんです。

――ユーザー・インターフェースも、マップに負けないくらいユニークですよね。いまの形になった経緯などを教えてもらえますか？

中尾　いちばん力を入れたのは、銃のシリンダーが回っているっていう学級裁判の画面

SATOSHI KAWAHARA　背景デザイン ディレクション
河原 聡

RUI KOMATSUZAKI　キャラクターデザイン
小松崎 類

MASAHIKO MATSUKURA　マップ制作
松倉 真彦

MAYUKO ARANAMI　マップ制作
新浪 麻友子

ですね。学級裁判は特に今までにないゲームの部分を主張しているので、いちばんカッコよく作らなくては!という気持ちがありましたし。菅原から「常に何かしら動いていてほしい」と言われていて最初は歯車の形を回転させていたんですけど「コトダマを当てる」というキーワードからコトダマを弾丸にしてみてはどうか、という考えが浮かんでシリンダーのUIが生まれたんです。ナナメのウィンドウはラフスケッチで「ここがキャラクターの顔、ここがウィンドウ」といった具合で画面分割をしていたら、まっすぐ線を引いたつもりが、雑なラフだからナナメに書いちゃって(笑)。だけどそれを見て「あっ、ナナメでもなかなかいいじゃない!」と思えたんです。

——それでは、次にキャラクターについてのお話を聞かせてください。今回、主役級のキャラクターが15人もいますが、どんなところに苦労しましたか?

小松崎　企画段階から最低でも15人はキャラクターが登場することが決まっていたので当初から役割分担を考え大雑把にデザインしていました。たとえば太っているキャラクターだったり、パンクキャラ・不良キャラだったりと記号的にわかりやすく15人を差別化して、そこにシナリオの小高が考えた超高校級という設定に基づいて味付けをしていくっていう流れです。当初はもっと個性的なキャラもいたんですが、小高の要望から、いわゆる普通の美形キャラを増やす必要があったんで、描き分け自体よりも正直美形キャラに寄せることに苦労しました。

——初期イメージから相当、絵の雰囲気が変わっていますよね?

小松崎　企画段階ではまだ世界観のイメージが「サイコポップ」ではなくクールなイメージが強かったので、キャラクターの等身も若干高めで、色合いもゲームイメージ自体が暗めだったので落ち着いたものでした。やはり「サイコポップ」というキーワードに合わせるようにキャラクターもポップなものに寄っていったためだと思います。ただ、残念ながらいまだに「サイコポップ」がなんなのか、よくわかってないですが(笑)。

——モデリングの際に苦労したところというと、どんなところですか?

神崎　今回は通常のゲームモデルと違って、レンダリングした素材を使うことが前提にあったんです。しかも、いままで社内で使っていたモーションが乗るようにっていう要望もあったんで、ゲームとアニメの中間のようなモデル作りになりましたね。

——プログラミングの面で、苦労された点というと?

伊藤　とにかく今回は、グラフィックもマップもどんどん変わってくるので、作り直し作り直しでしたね。マスターアップの日は決まっていて、発売日も間に合わせないといけないんですが、みんな直したいっていうことで、その要望に対応するのがすごく大変でした。

中尾　回想シーンのBG(バックグラウンド。背景)も大変でしたよね。「あ、ここに台車があるじゃないか!」とか言うシーンがあるんですが、その台車がウィンドウにかぶちゃって見えないとか。実際にデバッグのときにゲームをプレイして気づいたこともあったんですが、それがまた、けっこうな枚数だったんです(笑)。

——では、最後に読者へメッセージをお願いします。

伊藤　とにかく、ボイスは飛ばさないでプレイしてほしいですね。入れ込むのにすごく苦労していた部分でもあるし、聞いているだけで盛り上がりますよね。声優さんも豪華ですし。

河原　ボイスもそうですけど、音楽も素晴らしいんですよ。特に学級裁判のところは気持ちを"アゲて"くれるので、ぜひヘッドフォンをつけてプレイしてもらいたいです。あと、チーム全員、スケジュールもおかまないなしに各自が良いと思うことをやって、遠慮せずに周りにダメ出ししまくって、それでも一度ならず神風が吹いたおかげで発売できました。バンドの1stアルバムのような初期衝動の詰まったタイトルですが、そのせいもあってパワーは感じるけど手を出しにくいタイトルとの印象があったのではないかと思います。臆せずに買っていただいたユーザーのみなさんには本当に感謝しています。

新浪　いろいろあって大変な目にあったプロジェクトですが、オリジナルタイトルとして本当に楽しんで作ったゲームです。ゲーム自体もシナリオもすごくおもしろい仕上がりだと思いますので、それを見抜いてプレイをしてくれた皆様に本当に感謝しています。またゲーム制作に携わっている際にお会いできたらうれしく思います。

松倉　背景は2.5Dを作成する前に細かく3Dを作成しています。背景も楽しんでいただければ幸いです。

堀内　とかく、キャラクターに目を奪われがちですが、ぜひ背景のほうも見てください。

中尾　自由行動時間は面倒に思うこともあるかもしれませんが、個人的にはいろんなキャラクターの裏話が聞けて地味にオススメです。会話を繰り返せば思わぬエピソードを聞けたり、通信簿の更新にもつながるのでクリア後は色んなキャラクターに話しかけて楽しんでいます。モノモノマシーンのプレゼントも、ぜひフルコンプリートしてください! いろんなものをプレゼントして返ってくる反応も楽しめます。プレゼントの一つ「タンブル・ウィード」は昔住んでいた家の玄関に風に吹かれて転がってきたものがよく溜まってしまって、それを裏山に捨ててたんですよ、という話を菅原さんにしたら、そのまま採用されてしまったものです(笑)。こんなに自由な(?)ゲームタイトルに携われて本当に楽しかったです。そんなスタッフの楽しさもユーザーのみなさんに伝わると嬉しいです。カスタムテーマも作成したので(公式HPよりDL可能)、ぜひPSPをカスタムしていただき、ダンガンワールドに浸りながら引き続き楽しんでください!

神崎　シナリオ上は仕方のないことなんですが、最後まで生き残るキャラもいれば、序盤で死んでしまうキャラもいますよね。それでも15人分、しっかりとモデルは作ってあって、そういった思いのうえで成り立っているゲームなので、ぜひそのへんも注目してプレイしていただきたいと思います。

小松崎　元々現実的に無理なスケジュールや工数等厳しい条件でスタートしたラインにもかかわらず、それぞれパートが受身にならずに最後まで攻めつづけたことが自分たちでもおもしろいと思える部分に繋がったと思います。技術的に未熟な部分は気概でカバーしたような作品で、正直遠回りをしたことも多々あり、決して効率的ではなかったので二度と同じ造り方はできないと思いますが、今後も姿勢だけは変えずにより高みを目指した物造りをしたいです。開発だけでなく関わったすべての方々に大きく支えられて何とか発売できた作品であることは間違いありません。この場を借りて『ダンガンロンパ』に携わった方々、そしてゲームやこの本をご購入いただいたみなさんに心より御礼を申し上げます。ありがとうございました。そしてこれからもよろしくお願いいたします。

——ありがとうございました。

MASATO HORIUCHI
マップ設計
堀内 雅人

AYAKO NAKAO
UIデザイン
中尾 文子

NOBUYOSHI KANZAKI
キャラクターモデリング
神崎 伸義

KENGO ITO
チーフプログラマー
伊藤 謙吾

VOICE ACTOR'S COMMENTS

声優コメント

キャラクターに"命"を吹き込み、その魅力をより一層引き立てているのが豪華声優陣。そんな声優のみなさんからいただいたコメントを紹介しよう。少し"無茶ぶり"な質問にも答えてくれた声優さんもいるので、要チェックだ!

演じられたキャラクターの印象はいかがでしたか?

印象に残ったシーンを教えてください

学級裁判のシーンで気をつけたのは、どんなところでしょう?

日頃思っている疑問、悩みなどを主人公の苗木に【論破】してもらうとしたら……?

ゲームをプレイしてくれたユーザーの皆様へメッセージをお願いします

緒方 恵美

MEGUMI OGATA　苗木誠役

全体的に個性的なキャラとセリフが満載なのですが、苗木がひたむきなキャラクター性とほどよい緊迫感で、全体を引き締めている感じです。学級裁判のシーンはフルボイスで、それだけでもセリフ数はかなりのボリュームになっていますので、期待していてください。

大本 眞基子

MAKIKO OOMOTO　舞園さやか役

とても素直で優しくて可愛い子。守ってあげたい感じ。

苗木くんの助手としてはしゃいでいるところですね。大好きなんだな～っていう。

一緒に推理しながら明らかになっていく真実にワクワクするゲームだと思います。論破していく快感を味わいつつ、楽しくプレイしてくださいね♪

櫻井 孝宏

TAKAHIRO SAKURAI　桑田怜恩役

ガチャガチャしていておもしろいキャラクターでした。バカなんだけど、愛嬌がある……と僕は思っています(笑)。

"勢い"や"左"や"熱"です。あと"鋭さ"もですね。

最近、枕が少しくさい(笑)。原因は自分か枕か……。

まさしく新感覚ゲームです。興奮と緊張感を一気に味わえますよ!

日笠 陽子

YOKO HIKASA　霧切響子役

響子は、初めはクールで冷静沈着なキャラクターだなぁという印象でしたが、演じていくうちに、この子は内に秘めた熱いものがあるなと思いました。

響子が犯人と疑われるシーン。疑われることに心が揺れ動くシーンだったので、印象的でした。

言葉の中に相手を刺すような鋭さが出るよう気をつけました。

最初から最後までドキドキ展開が止まらない作品になっています。ぜひプレイしていただき、衝撃のラストを見届けてください!!

石田 彰

AKIRA ISHIDA　十神白夜役

非常に頭のいいキャラクターです。そして、それを自分でもわかっている。頭のよさを、周囲との摩擦を少なくするために使用している訳ではないので、とてもいやみな奴に見えますね(笑)。なんというか、頭のよさの質が、普通の人とは違うという感じです。このあたりのニュアンスは、ぜひプレイして確かめてみてほしいですね。

収録前に説明を受け、デモ画面を見せていただいたときは、非常にスピード感のある作りを目にして、「これを目指して演じないと……」と思ったのですが……。始まってみると、台本上では他のアニメやドラマなどと同じペースで会話が進んでいくので、他の作品と同じように演じました。結果として、このゲームの独特なシステムに"あわせる"ということはなかったですね。ここからは、ゲームの作り手さんによってさまざまなシーンが組み合わせられ、ゲームの世界観・スピード感に見合ったものになっていくのだと思います。

学園内で起こる殺人事件の謎を解く……という物騒なお話のゲームです。さらに、失敗すると自分の命までやばいという、さらに物騒な設定のゲームです。……物騒なだけではなく、スリリングな推理劇でもあるので、「そういうことだったのか!」「あれが伏線だったのか!」というのを見つけることができると、よりおもしろくプレイできますし、より生き残れる可能性も高くなります(笑)。そういうゲーム性なので、ぜひメモをしながらゲームをすることをオススメします。僕自身も、かなり混乱しながら台本を読みましたから(笑)。非常にやりがいのあるゲームになると思いますので、心して掛かることをオススメしますよ。

斎藤 千和

CHIWA SAITO　朝日奈葵役

「すごくかわいらしい!」というのが第一印象です。まっすぐで、体育会系で、すがすがしい、さわやかな女の子でした。

4章ですね。大神さくらちゃんという女の子と仲良くなるのですが、ふたりの関係性がすごく出ていて印象的でした。

「聞き取りやすい早口で!!」。この両立が、難しくて大変でした。

朝、ごはんとパンどちらを選べば正解なのでしょうか!? ぜひ教えてほしいです!!

スタイリッシュな演出が魅力です! ストーリーもすごくパンチがあるので、それを楽しんでいただきつつ、「論破する」という快感を味わっていただけたら、嬉しいなと思います。

鳥海 浩輔

KOSUKE TORIUMI

石丸清多夏役

1 熱かったです。

2 なんかずーっと叫んでいたので、それが印象に残っています。

5 楽しんでくださいね。

沢城 みゆき

MIYUKI SAWASHIRO

腐川冬子役

1 こんなに初見とできあがりが違った収録は久々でした。

2 呪いの言葉、暴言たくさんありまして……全体的に印象的です。

4 あの会議の議題には挙げたくないなあ……(苦笑)。

5 「キャラクターもストーリーも濃い!!」作品です。刺激をお求めの方はぜひ……。

中井 和哉

KAZUYA NAKAI

大和田紋土役

1 「強烈!」でした。見た目のインパクト的にも、昨今のゲームにはあんまりいなそうなクッキリとしたワルで、「これって周りから浮かないのかな?」と思ったら、他のみなさんも相当に強烈で。

2 このゲームでそれを細かく語っちゃったらマズそうな気がします……。ボク自身も台本を読みながら「オオっと! そうなるか!?」って感じで楽しみましたとだけ言っときます。

5 いままでにないタイプのゲームです。カッコいいのかキモイのか? ガッツリなのか暇つぶしなのか? スカッとするのか、ヘコむのか? あなた自身でお確かめください。

くじら

KUJIRA

大神さくら役

1 渋い女子高生……、おもしろい!!

2 やはり遺書のシーンかなぁ。

3 テンポ感かしら?

4 いろいろ論破されたいです。

5 なかなか、やりがいがあると思いますよ。

椎名 へきる

HEKIRU SHIINA

セレスティア・ルーデンベルク役

1 こういった超ゴスロリのキャラをやったことがなかったので、オーディションでこの役になったと聞いて驚きました。ミステリアス。でも可愛さもあり謎めいた雰囲気が出せていたら嬉しいですね。

2 どの章かは秘密なのですが、セレスティアの違う一面が飛び出す場面があります。私も初めて口にするようなセリフがあったり(秘密笑)、そのふり幅の違いにとっても愛を感じました。そして彼女の潔さはカッコいいです。

5 推理小説をスピーディーに謎解きしていくようなおもしろさだけでなく、シュールでとてもお洒落なデザイン画像もまた魅力的だと思います。そして豪華なキャスト皆様による緊迫感ある演技も存分にお楽しみくださいね。謎を解くのはあなたです!

山口 勝平

KAPPEI YAMAGUCHI

山田一二三役

1 いままであまり演じたことがないキャラクター(特にデザイン的に)だったので、もっと戸惑うかなと思ったのですが、楽しく演じることができました。

4 なんで1日は24時間なのでしょうか?

5 楽しんでくれると幸いです。

松風 雅也

MASAYA MATSUKAZE

葉隠康比呂役

1 事前に資料など見せてもらったときは、朗らかな和み系と思っていましたが、本編は「それほど和んでいる場合じゃない!」といった感じでしたね。

2 具体的な章数は伏せますが、やはり自身が事件の中心といいますか、巻き込まれる……なときがいちばん演じ甲斐もありましたし、楽しかったです。

3 ディレクターから説明もいただきましたが、テンポですね。あとは、前後のセリフを大切にしました。「この言い方をされたら、こんな感じになっちゃうな」といった感じで。

4 毎日、スキあらばビールが飲みたいです。どうしたらいいでしょうか?

5 がんがん論破して、楽しんでくださいね!

豊口 めぐみ

MEGUMI TOYOGUCHI

江ノ島盾子役

1 「ギャル」の役ということで、いい意味で(笑)力を抜いて、やらせていただきました。

3 役柄的に頭で考える前に口が動くタイプかなぁと思い、激しくやりました。

4 山椒が苦手なんです。あれってウナギとかにかける意味ありますか(笑)? かけるとウナギの味がかき消されてジャマじゃありません!?

5 激しい内容ではありますが、とてもおもしろいです! そして豪華キャスト!!

宮田 幸季

KOKI MIYATA

不二咲千尋役

1 かなり難しい役どころでしたね。でもやりがいがありました。一生懸命演じさせていただきましたよ。役所はプレイして確かめてくださいね。

2 全部です! ネタバレになってしまうので多くは語れませんが。

3 緊迫感。内容が内容なだけに、シリアスなシーンは特に。

4 パソコンを持っていないので(使い方がわからないので……)このデジタル社会(?)に通用するようになんとかしてほしいです(笑)。

5 ひきこまれるストーリー、個性的なキャラクター等、非常に魅力的なゲームです。ぜひ、楽しんでくださいね。

LASTFILE
MONOKUMA
ラストファイル モノクマ

モノクマ

CV：大山のぶ代

希望ヶ峰学園の学園長を自称する、クマの形をした動くぬいぐるみ。実際には真の学園長を"処刑"し、学園を乗っ取った黒幕が遠隔操作している。白いほうの半身はぬいぐるみらしいカワイイ雰囲気だが、黒いほうの半身は邪悪な表情。学園中に設置した監視カメラで生徒たちの行動を常にチェックし、自ら作った校則の厳守を強制して独裁者のようにふるまう。極限状況を余裕で楽しんでいるように見えるが、その言動にはスキもある。

設定画

全長 75cm

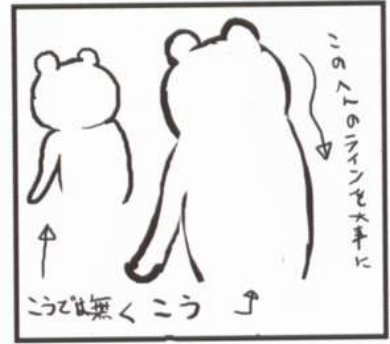
・後ろ姿に哀愁を感じる造形 →

・一番気を使って欲しい点は
頭部と体のつながりです。
肩と首が無い感じ

・体型はかなり
ぽっちゃり気味で描いてますが、
ポーズ資料とのバランスを
見て調整して下さい。

手はこんな

エッジもかなり太めで

・質感は
追う必要
ありません
(目だけは光る様
に塗って欲しい)

初期イメージ

その他イメージ

Creator's voice

企画段階からほぼデザインは完成されており、よりかわいらしさを強調していき現行のデザインになりました。ただ、かわいらしさといってもかなり主観的で、私は猫が好きなのですが、特にどこか滑稽なところに猫独特のかわいらしさを感じます。なんというかスマートで美しいに寄った可愛さではなく、ちょっと不細工なかわいさというか。そういったものをモノクマで表現したいと思いました。寝転がるとシルエットがぐったりしたセイウチのようになったり、ちょっとお腹の肉が寄ったりといった部分にこだわって表情も描きました。いちばんこだわった部分は後頭部から背中にかけてのラインです。これも猫のイメージからなのですが、なんだか哀愁を感じる後頭部というか肩がないところがとても好きで、モノクマはシンプルですが、そういった要素を意識して造っています。（小松崎）

『ダンガンロンパ』の象徴ともいうべき存在。それがモノクマだ。この愛くるしく、不敵で、そして不気味なマスコットが、どのようにして生み出されたのかを、その誕生に深く関わった方々に語ってもらった。大山のぶ代さんからいただいたコメントも必見！

＊ 最初のモノクマは「人体模型」だった!? ＊

小松崎　モノクマは当初、マスコットというより、映画「SAW」の殺人鬼のようなポジションだったと思います。それから学校にちなんだマスコットキャラクターにしようということで、まずは人体解剖図をモチーフにしたキャラクターデザインをしました。しかしこれは客観的に見ても子供が泣きそうだったのでボツに。その後、シナリオの小高の完全な主観で「かわいいといえばクマ！」ということでクマをベースに犯人を「クロ」それ以外を「シロ」というワードから白黒でデザインされたものにして、赤をアクセントに加えスパイクカラーを意識して現行のものになりました。名前は安直ですが「モノクロのクマ」でモノクマです。

＊ 声のイメージは最初から「大山のぶ代」さん ＊

齊藤　キャラクターの設定をした小高に、イメージしている声優さんはいるかと聞いたら、「特にない」っていうことだったんです（笑）。そこで、ここにいる開発の主要メンバーで決めていったんですね。で、最初に決めなくちゃいけなかったのは、モノクマだったんです。そのなかで大山のぶ代さんのお名前が挙がって、イメージしたときに、すごいしっくりきたんですよ。そうしたら、寺澤が「じゃあ、動いてみるか」って（笑）。

寺澤　会議のなかではみんな冗談で話していたんで、まさかやってもらえるとは思わなかったんですけど、いろんな意味でインパクトがほしいと思ったし、ダメもとで頼んでみようかって動いてみたんです。で、斎藤がコーディネーターさんと話をしていくなかで、ダメもとで話を出してみたら、意外とすんなりだったよね。

齊藤　そうなんですよ。コーディネーターさんが「大山さんにお話をするのも可能ですし、先方も詳しく聞いてみたいとおっしゃっている」って言ってくれたんですけど、最初はそれが信じられなくて（笑）。でも、話はどんどん進んでいって、大山さんから直接「モノクマのこのセリフは、どういう意図をもっているのか」といったところを打ち合わせたいと連絡をいただいたんですね。もう社内は大騒ぎですよ（笑）。で、大山さんに実際にお越しいただいて、シナリオの一部を読んでもらったりしたんですけど、その場で、「処刑っていうのはモノクマのイメージではないので、"おしおき"にしましょう」とか話し合いつつ、モノクマができあがっていったという感じなんです。

小高　大山さんがモノクマを演じてくれて、「サイコポップ」っていうイメージが固まったっていうのもありますよね。「処刑」が「おしおき」になったのもそうですけど、大山さんが「オマエラ」っていうセリフを吹き込んでくれたときに、『ダンガンロンパ』の「サイコポップ」のイメージそのままだと思いましたし。制作側でも、大山さんの声を聞いたときに、「サイコポップって、こういうことか！」ってイメージできたので、あの存在はやっぱり大きかったですね。

大山のぶ代さんからのコメント

モノクマ役を引き受けようとしたきっかけをお教えください。

お話をいただいてまず思ったのが、この役をどなたが演ずるのがいいのかなということでした。でも、誰もいないのではないかな、と思いました。それならば、自分がやろう！　と思いました。

モノクマに対する最初の印象をお教えください。

面白そう！　と思いました。時々悪いことを言ったりするけれど、見た目と同様に、根はほんとうにかわいい良い子だと思っています。

モノクマを演じるなかで意識したことなどありましたらお願いいたします。

キャラクター（モノクマそのもの）を見て、見たままで演じたので、特別に意識はしていません。精一杯演じました。演じてみてとにかく楽しいお仕事でした。

ファンの方にメッセージをお願いします。

これからもモノクマをおねがいします！

大神さくらの歴史

大神さくらの幼年期、小学生、中学生時代のラフイメージ

大神さくら 別案

苗木妹は
兄より身長が高い。

舞園他メンバー
設定

油芋
GT